
PC Games
Wissen, was gespielt wird
09/06 | € 4,99 | AUGUST
09/2006
Titelstory: Medieval 2 | Battlefield 2142 | Test: Prey • CivCity: Rom | Die besten Oblivion-Mods
Exklusive Shots
8 Seiten + Video
DVD
VOLLVERSION
Imperium Galactica 2
Umfangreiches Welt-raum-Strategiespiel!
Transportgigant: Down Under
Das offizielle Add-on: Viele neue Missionen!
MEDIEVAL 2
Rome-Nachfolger zum ersten Mal gespielt: Festungen, Priester, Diplomatie, Spezialeinheiten genau erklärt!
RIESENDEMO
Die Siedler 2
Die nächste Generation
Testen Sie jetzt das Remake des Aufbau-Klassikers!
PREY
12 SEITEN ÜBER DEN SHOOTER DES MANITU
Test Tipps Video
GC GUIDE
GAMES-CONVENTION-GUIDE
52 Seiten extra: Booklet zum Herausnehmen inkl. Hallenplan
SPIELEMESSE
Vor Ort bei Dice: Was der brandneue Titan-Modus wirklich bringt!
BATTLEFIELD 2142
AUF DVD: DIE BESTEN OBLIVION-MODS
• Mehr Übersicht in Menü + Inventar
• Verständliche Bildschirmtexte
• Mehr Waffen, neue Schauplätze!
6 Seiten + Video
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,–; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 09

Volles Craft-Paket!

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC GAMES mit DVD – 3 Ausgaben plus ein ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!

Vario-Pad „World of Warcraft - Horde“

33% SPAREN + WOW-VARIO-PAD GRATIS

Vario-Pad „World of Warcraft - Allianz“

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ **Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eins ankreuzen):

- ☐ Vario-Pad „World of Warcraft - Horde“ (Art.-Nr.: 002993)
- ☐ Vario-Pad „World of Warcraft - Allianz“ (Art.-Nr.: 002994)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 18



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Der Shooter des Manitu

Montag | 03. Juli 2006

Kopfüber an der Decke hängen oder seitlich an der Wand entlangspurten – das kannte man bislang allenfalls von Spiderman, Pippi Langstrumpf und **Matrix**-Neo. Human Head hat aus diesem Prinzip einen ungewöhnlichen Shooter gebaut und mit einer mystischen Indianer-Story jenseits aller Winnetou-Romantik aufgepeppt: **Prey**. Wenn Sie Spiele der Sorte „Wohliger Rückenschauer" mögen und sich bei **F.E.A.R.**, **Quake 4 (dt.)** oder **Doom 3** wohlfühlten, lohnt sich ein Abstecher in den Test ab Seite 88.

Mittwoch | 05. Juli 2006

Falls Sie einen Besuch auf der Games Convention (ab 24. August in Leipzig) planen, sollten Sie sich gut vorbereiten. Sonst kann es passieren, dass Sie beim Anstehen in langen Schlangen vor den **Gothic 3**- oder **Need for Speed Carbon**-PCs wertvolle Zeit verschwenden. Einen zuverlässigen Begleiter finden Sie auf Seite 61: den traditionellen GC-Guide mit allen Daten und Fakten, Hallenplänen und Ausstellerverzeichnissen. Auf www.pcgames.de berichten wir ab dem 21. August live aus Leipzig, flankiert von Aktionen und Gewinnspielen.

Donnerstag | 06. Juli 2006

Will man exklusive Bilder zeigen und Infos bieten, sollte man sich nicht auf Informationen aus zweiter Hand verlassen. Deshalb recherchieren wir am liebsten direkt vor Ort und sprechen mit den Entwicklern, in Studios in aller Welt. Die Reisestrapazen haben sich auch in diesem Monat gelohnt: Im Aktuell-Teil lesen Sie beispielsweise über das Action-Rollenspiel **Legend** (Seite 68), die Multiplayer-Schlachten von **Battlefield 2142** (Seite 44) und die Neuheiten des **Rome**-Nachfolgers **Medieval 2** (Seite 34). Auf Seite 66 wird erstmals das Geheimnis um das bislang streng gehütete vierte **Paraworld**-Volk gelüftet. Außerdem hatten einige PC-Games-Leser als weltweit Erste die Möglichkeit, die aktuelle Version von **Die Gilde 2** zu testen – die Sneak Peek startet auf Seite 26.

Montag | 10. Juli 2006

Mit extrem großem Abstand führt **The Elder Scrolls 4: Oblivion** derzeit die Liste der beliebtesten PC-Spiele an. Aus der Flut der **Oblivion**-Mods haben wir eine umfangreiche Sammlung zusammengestellt, die Sie zum praktischen Installieren und Loslegen auf der Heft-DVD/-CD vorfinden. Eine Beschreibung der wichtigsten Mods lesen Sie ab Seite 122.

Mittwoch | 12. Juli 2006

Die neuen AWA-Zahlen 2006 sind da: PC Games erreicht mit jeder Ausgabe 1,17 Millionen Spielefans. Das sind 132.000 mehr als noch 2005. Herzlich willkommen!

Viel Spaß mit der aktuellen August-Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:











PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks: Oblivion"
Das 100 Seiten starke Sonderheft ist ein Muss für jeden **Oblivion**-Fan: Neben Tipps zu Quests und Klassen ist zusätzlich ein Riesenposter mit Land- und Stadtkarten enthalten, dazu gibt's eine Mod-DVD. Weitere Themen im Heft: **Spellforce 2**, **Mittelerde 2** und **Star Wars: Empire at War**.

PC Games Premium „Guild Wars"
Nur noch wenige Restexemplare können Sie online auf abo.pcgames.de nachbestellen. In der edlen Silbertüte stecken neben der kompletten PC Games 08/06 exklusive Extras: ein doppelseitiges Megaposter (Cantha + Tyria), ein 52-Seiten-Guide für **Factions** und **Prophecies** plus ein 29 cm hoher Tisch-Aufsteller.

PC Games Sonderheft „World of Warcraft"
Seit kurzem im Handel: Die mittlerweile vierte (!) Auflage des **WoW**-Standardwerks. Auf 130 Seiten erwarten Sie Instanz-Karten, Klassen-Guides, Stadtkarten und vieles mehr. Als Extra im Heft: ein Riesenposter für Horde und Allianz. Auf DVD: die Testversion, mit der Sie **WoW** 14 Tage lang ausprobieren können.

PC Games Sonderheft „Sims 2 Tipps & Tricks"
Auf 100 Seiten im praktischen Westentaschenformat haben wir unsere 500 besten Tipps und Kniffe rund um **Die Sims 2** zusammengestellt: Job, Shoppen, Flirten, Wohnen, Ausgehen, Partnerschaft – hier entdecken garantiert selbst **Sims**-Profis noch Neues.

PC Games Sonderheft „Sims 2 Möbelkatalog"
Wohnst du noch oder simst du schon? Der aufwändig gestaltete Möbelkatalog im quadratisch-praktischen Format enthält auf 180 (!) Seiten Wohnungsbeispiele, Tipps und Anregungen. Die vorgestellten Möbel und Accessoires können Sie direkt von der CD-ROM installieren!

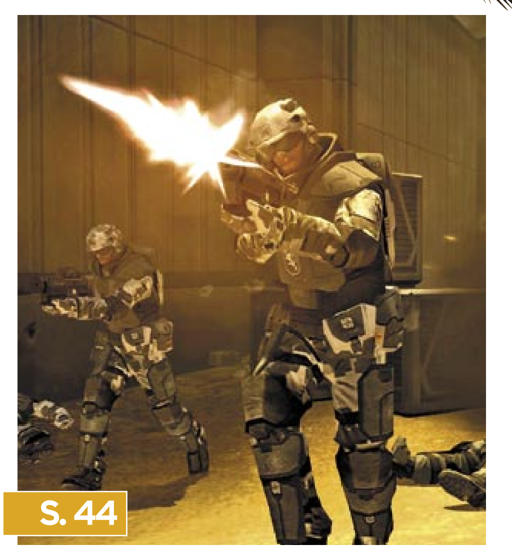
PC-Games-Reiseführer „World of Warcraft"
Von Alterac bis Winterspring: In diesem Reiseführer finden Sie auf 100 Seiten Übersichtskarten der populärsten **World of Warcraft**-Regionen und Städte – inklusive eingezeichneter Kräuter, Erze, Nichtspielercharaktere, Quests. Ein aufwändiges Nachschlagewerk, das in jeden **World of Warcraft**-Haushalt gehört.

Inhalt 09/2006



S. 34
Medieval 2: Total War
Da kommen selbst die Orktruppen aus Mittelerde ins Schwitzen! **Medieval 2: Total War** schickt sich einmal mehr an, spektakuläre Massenschlachten auf den Monitor zu zaubern.

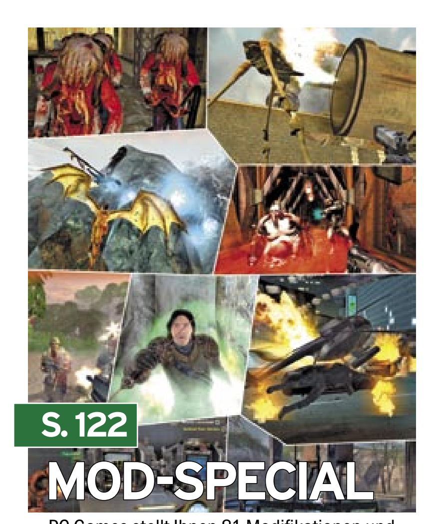
S. 68
LEGEND
Sie wollen **Diablo**, nur in schicker Grafik? Dann gehört das Action-Rollenspiel **Legend** auf Ihre Hitliste!



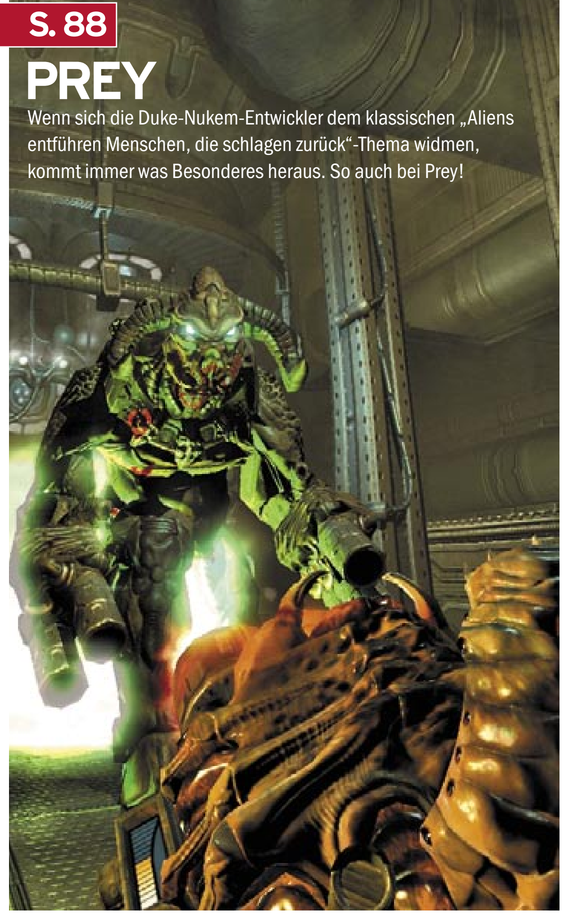
S. 44
BATTLEFIELD 2142
PC Games war zu Gast bei den **Battlefield**-Entwicklern in Schweden und hatte Gelegenheit, den jüngsten Teil der Serie vorab und ausführlich anzutesten.



S. 142
VGA-TEST
Suchen Sie eine neue Grafikkarte für die anrollende Spielegeneration? Wir haben 25 verschiedene 3D-Platinen im Härtetest.



S. 122
MOD-SPECIAL
PC Games stellt Ihnen 81 Modifikationen und zwei Map-Packs für sieben Topspiele vor.



S. 88
PREY
Wenn sich die Duke-Nukem-Entwickler dem klassischen „Aliens entführen Menschen, die schlagen zurück"-Thema widmen, kommt immer was Besonderes heraus. So auch bei Prey!

AKTUELL

Alle Spiele, alle Termine 12
Aus den Ressorts 10
Battlefield 2 19
Business News 20
Charts 20
Editorial 5

Anno 1701 22
Battlefield 2142 44
Die Siedler 2 62
El Matador 54
Joint Task Force 58
Legend 68
Medieval 2 34
Paraworld 66
Need for Speed Carbon 24

Sneak Peek: Die Gilde 2 26
Dass eine Handelssimulation nicht zwingend wie eine Excel-Tabelle aussehen muss, stellten fünf PC-Games-Leser in der aktuellen Sneak Peek von ***Die Gilde 2*** *fest. Doch was ist mit der Spieltiefe? Lesen Sie den Bericht auf Seite 26.*

MOST WANTED
Archlord 80
Bad Day L.A. 77
Bundesliga Manager 07 83
F.E.A.R.: Extraction Point 73
Geheimakte Tunguska 82
Infernal 76
Maelstrom 79
Stronghold Legends 78
Warhammer Online 81

Project Parabellum 74
Findet ***Counter-Strike*** *mit* ***Project Parabellum*** *seinen Meister? Hier in Deutschland entsteht derzeit ein Multiplayer-Shooter, der es mit dem Genreprimus aufnehmen könnte.*

TEST

So testen wir 86
Top 100 118

NEUHEITEN
Ab durch die Hecke 114
All Star Strip Poker 115
Civilization 4: Warlords 104
Cossacks 2: European Wars 112
Das Eulemberg-Experiment 114
Devil May Cry 3 98
Flatout 2 108
Heroes of WW 2 115
International Volleyball 2006 114
Micro Machines 4 110
Outrun 2006 111
Prey 88
Prey: Mehrspieler 96
The Movies: Stunts und Spezialeffekte 112
Titan Quest Mehrspieler 106

CivCity: Rom 100
Der Mix aus ***Stronghold 2*** *und* ***Civilization 4*** *ist diesen Monat das Strategie-Highlight im Test-Bereich.*

BUDGET-SPIELE
Ankh 116
Beyond Good & Evil 116
Boiling Point: Road to Hell 116
Call of Duty 116
CSI Complete 116
Far Cry (dt.) 116
Heroes of Might and Magic 3+4 Complete 116
Ultimate Spider-Man 116
Vietcong 2 116

PRAXIS

Mod-Special 122
Prüf- und Tuning-Tools 132

Prey Tipps & Tricks 128
Prey *ist alles andere als ein 08/15-Shooter, auch was die Rätsel betrifft. Durch die hohe Bewegungsfreiheit kommt man leicht ins Schwitzen. Keine Sorge, PC Games hilft.*

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER
Einkaufsführer 156
Referenzprodukte 158
Spielerechner im Eigenbau 159
Tipp der Redaktion 157

NEWS
AMD: Anti-Hyper-Threading 139
AMD: Massive Preissenkung 139
Athlon 64 X2 3600+ 139
Ati: Dual-VGA 139
Ati: Neue Mittelklasse-Chips 139
Cherry: Neue Tastatur 139
Im Test: Intel-CPU Conroe 138
Lautlose Geforce 7900 GT 139
Physik per Grafikkarte 139
SLI für Conroe 139

TEST
LCDs bis 300 Euro 152
Marktübersicht Grafikkarten 142

Geforce 7950 GX2 148
Was leistet die jüngste Geforce-Generation wirklich? PC Games nahm die neuen Grafik-Kraftmeier unter die Lupe und verglich sie mit der Konkurrenz. Test auf Seite 148.

Windows Vista 140
Microsoft holt mit Windows Vista zum großen Streich aus: 3D-Effekte in der Benutzeroberfläche, neues Dateisystem und vieles mehr. Ob Ihr Rechner fit für das Windows der Zukunft ist, beantworten wir auf Seite 140.

SERVICE

CD/DVD-Inhalt 165
Impressum 170
Leser des Monats 161
Rossis Rumpelkammer 160
Schnappschuss des Monats 162
SMS-Gewinnspiel 164
Vor zehn Jahren ...? 168
Vorschau 170

SPIELE IN DIESEM HEFT

Ab durch die Hecke | *Test* ... 114
All Star Strip Poker | *Test* ... 115
Ankh | *Test* ... 116
Anno 1701 | *Vorschau* ... 22
Archlord | *Most Wanted* ... 80
Bad Day L.A. | *Most Wanted* ... 77
Battlefield 2. | Praxis ... 126
Battlefield 2142 | *Vorschau* ... 44
Beyond Good & Evil | *Test* ... 116
Boiling Point: Road to Hell | *Test* ... 116
Bundesliga Manager 07 | *Most Wanted* ... 83
Call of Duty | *Test* ... 116
CivCity: Rom | *Test* ... 100
Civilization 4: Warlords | *Test* ... 104
Cossacks 2: European Wars | *Test* ... 112
CSI Complete | *Test* ... 116
Das Eulemberg-Experiment | *Test* ... 114
Devil May Cry 3 | *Test* ... 98
Die Gilde 2 | *Vorschau* ... 26
Die Siedler 2 | *Vorschau* ... 62
Doom 3 | *Praxis* ... 126
El Matador | *Vorschau* ... 54
F.E.A.R.: Extraction Point | *Most Wanted* ... 73
Far Cry (dt.) | *Test* ... 116
Far Cry (dt.) | *Praxis* ... 126
Flatout 2 | *Test* ... 108
Geheimakte Tunguska | *Most Wanted* ... 82
Half-Life 2 | *Praxis* ... 125, 127
Heroes of Might & Magic 3+4 Complete | *Test* 116
Heroes of WW 2 | *Test* ... 115
Infernal | *Most Wanted* ... 76
International Volleyball 2006 | *Test* ... 114
Joint Task Force | *Vorschau* ... 58
Legend | *Vorschau* ... 68
Maelstrom | *Most Wanted* ... 79
Max Payne 2 | *Praxis* ... 126
Medieval 2 | *Vorschau* ... 34
Micro Machines 4 | *Test* ... 110
Need for Speed Carbon | *Vorschau* ... 24
Outrun 2006 | *Test* ... 111
Paraworld | *Vorschau* ... 66
Prey | *Test* ... 88
Prey: Mehrspieler | *Test* ... 96
Prey | *Praxis* ... 128
Project Parabellum | *Most Wanted* ... 74
Stronghold Legends | *Most Wanted* ... 78
The Elder Scrolls 4: Oblivion | *Praxis* ... 122
The Movies: Stunts & Spezialeffekte | *Test* ... 112
Titan Quest Mehrspieler | *Test* ... 106
Ultimate Spider-Man | *Test* ... 116
Unreal Tournament 2004 | *Praxis* ... 127
Vietcong 2 | *Test* ... 116
Warhammer Online | *Most Wanted* ... 81

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



BATTLEFIELD 2142

Alter Schwede



Zu Besuch beim **Battlefield**-Entwickler DICE in Stockholm durfte PC-Games-Redakteur Oliver Haake selbst Hand an die Maus legen und sich mit erfahrenen Beta-Testern messen. Das Ergebnis: Den Ruf eines Bruchpiloten wird er zwar nicht mehr los, als Panzerfahrer konnte er sich jedoch behaupten. Auch das Pilotieren der Kampfläufer war – **Mechwarrior** sei Dank – kein Problem. Schade nur, dass nach zwei Stunden schon Schluss war.

PREY

Weidmannsheil!

Steigt im PC-Games-Gamelab der Lärmpegel auf 100 Dezibel und höher, steht unter Garantie ein Multiplayer-Test an. Diesmal hieß der Testkandidat **Prey** (siehe Seite 96). Redakteur Oliver Haake und drei Trainees unternehmen dabei folgenden Feldversuch: Wie reagiert der menschliche Körper, wenn er bei sich stets ändernden Schwerkraftsverhältnissen um sein (virtuelles) Leben kämpfen muss? Ergebnis: Von Euphorie bis Übelkeit ist alles drin.

FIELD OPS

Delikate Mischung

Das Kreuzen von Genres scheint mächtig in Mode zu kommen, siehe **Rise & Fall**. So präsentiert auch Digital Reality einen Mix aus Ego-Shooter und Echtzeit-Taktikspiel mit dem Namen **Field Ops**. Executive Producer Mourad Mejiri führte uns live vor, dass dieser Spagat nicht so schwierig ist, wie er im ersten Moment klingt. Sie führen Kommandosoldaten aus der Vogelperspektive in die Schlacht und können bei Bedarf in jede Figur schlüpfen und dem Gegner selbst eins auf den Pelz brennen.



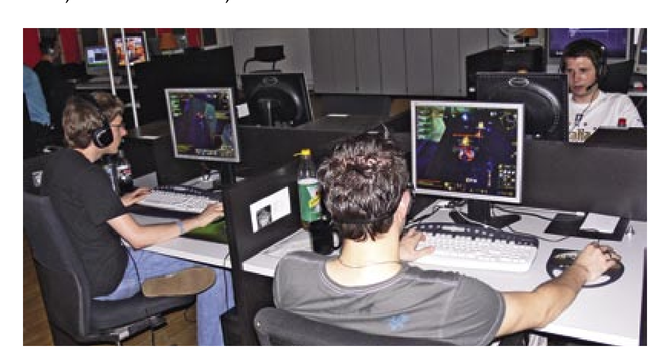
Abenteuer



WORLD OF WARCRAFT

Es geht wieder los

Februar 2005. Eine schlimme Zeit für uns alle. Das handelsübliche „Guten Morgen!" musste einem saloppen „Und, welcher Level?" weichen. Essen und Schlaf existierten nicht mehr. Und in der Kaffeeküche wurden Nicht-**WoW**-Spieler verbal mit Steinen beworfen. Kurz: Blizzards Online-Droge hat Leben verändert – und Ihnen, liebe Leser, unser erfolgreiches **WoW**-Sonderheft „Die Bibel von Level 1 bis 60" beschert, derzeit in der vierten Auflage erhältlich. Warum wir Ihnen das erzählen? Ganz einfach: Es geht wieder los! Denn für die aktuelle Extended-Ausgabe der PC Games 09/06 haben unsere hauseigenen Profispieler brandneue und vielfach erprobte Tipps & Tricks zu unter anderem Onyxia und Zul' Gurub für Sie erstellt, noch dazu ein Riesenposter mit allen Rüstungen von Tier 0 bis Tier 2 inklusive PvP-Rüstungen. Und während wir bereits über den nächsten Artikeln brüten (Hallo Naxxramas!), sind unsere Trainees Sebastian (vorne rechts), Juri (hinten rechts) und Christian (vorne links) schon wieder in Azeroth unterwegs. Willkommen zurück, liebe Sucht. Ade, teures Privatleben.



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Quälende Vorfreude



Bis **Geheimakte Tunguska** erscheint, vergehen nur noch ein paar Wochen. Und trotzdem hat sich Martin Mayer (Bildmitte), Managing Director von Entwickler Fusionsphere Systems, noch einmal zu uns begeben, um eine fast fertige Version des Spiels zu präsentieren. So eine Gemeinheit! Denn kein anderes Point&Click-Adventure lässt uns mehr das Wasser im Mund zusammenlaufen als diese ambitionierte deutsche Produktion. Schafft ein Adventure nach all den Jahren endlich mal wieder die magische 90er-Wertung? Oder reiht es sich in die engagierten, jedoch oftmals mäßigen Versuche früherer Abenteuerspiele ein? Bis zum 1. September müssen wir uns gedulden. Lesen Sie mehr dazu auf Seite 82.

Strategie



SWORD OF THE STARS

Griff nach den Sternen



Lang ist es her, dass ein intergalaktisches Spiel wie **Master of Orion 2** die Herzen der Strategiefans eroberte. Eine Wiederbelebung des Genres haben sich Kerberos Productions mit **Sword of the Stars** vorgenommen, die sich bereits mit **Homeworld Cataclysm** einen Namen gemacht haben. Designer Chris Stewart (links) präsentierte in Begleitung von PR-Mann Stephan Barnickel (rechts) aus dem Hause 4-Real eine nahezu fertige Version.

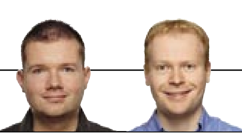
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Kaffeekränzchen



Studio-Boss Mike Simpson, der gerade mit seinem Creative-Assembly-Team an **Medieval 2: Total War** arbeitet, ist bekannt dafür, dass er nicht allzu leicht vor die Kamera zu bekommen ist. Zum Glück erfuhren wir vor unserem Besuch in England, dass Simpson eine Vorliebe für Gebäck aller Art hat. Klarer Fall, dass wir am Münchner Flughafen noch eine Packung heimischer Butterbrezeln einpackten. Und siehe da, Mike ließ sich dank der Leckerei tatsächlich zu einem Plausch über die Spielserie überreden.

Sport



VIRTUAL RACING

Furioses Finale mit GTR



In der sonst so beschaulichen Fränkischen Schweiz ließen 10tacle und die Rennspiel-Community Virtual Racing Ende Juni zuerst die Reifen qualmen und anschließend die Korken knallen. PC Games war hautnah dabei, als unter anderem die schnellsten Fahrer in **GTR** und dessen Nachfolger **GT Legends** ausgezeichnet wurden. Höhepunkt der Veranstaltung war die Ehrung der besten drei Fahrer des „Race of Champions"-Events. Unter dem Applaus von über einhundert begeisterten Racing-Fans bekam Jochen Frömel (Bildmitte) den begehrten Siegerpokal überreicht.

FUSSBALL MANAGER 07

König Fußball zu Besuch



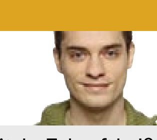
Kurz vor Redaktionsschluss besuchte uns der Macher der meisterlichen **Fußball Manager**-Serie Gerald Köhler (Foto) von Bright Future. Bright Future? Richtig gelesen, so heißt die neue Firma des **FM 07**-Entwicklerteams. Der Vertrieb erfolgt aber nach wie vor über EA Sports, was die Versorgung an schier unendlichen Originaldaten und die **FIFA**-Engine garantiert. Was alles neu ist, lesen Sie auf Seite 83.



Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
THOMAS WEISS



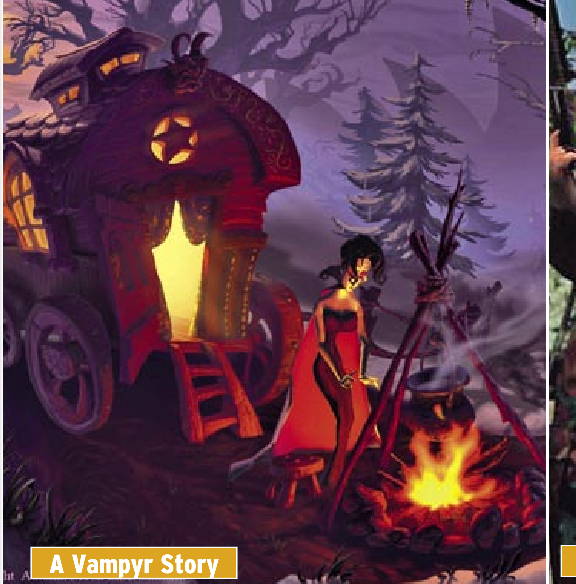
Das Eingabegerät der Zukunft heißt: Gehirn.

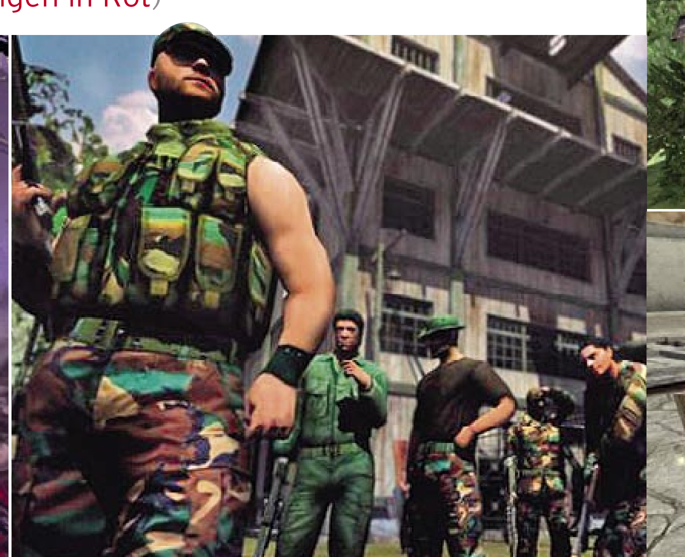
US-Forscher machen Riesenschritte gen Zukunft. Die Firma Cybernetics hat Brain Gate erfunden, ein System, das die Steuerung von Rechnern per Gedankenkraft ermöglicht. Der Chip, der dieses Wunder vollbringt, ist kaum größer als eine Aspirin (siehe Bild). Bislang funktioniert die Methode nur, wenn der Baustein nach einer Implantation direkt auf dem Gehirn liegt; durch ein Loch in der Schädeldecke führen Kabel zum PC. Der Chip reagiert auf Gehirnimpulse, die ursprünglich an Extremitäten gerichtet sind, aber nicht ankommen – etwa wegen einer Rückenmarkverletzung. Kranke könnten von dieser Erfindung am stärksten profitieren. Eine 25-jährige und querschnittgelähmte Versuchsperson ließ sich anstöpseln und schob nach kurzer Eingewöhnungsphase den Maus-Cursor über den Bildschirm, öffnete E-Mails und spielte sogar den Klassiker Pong.

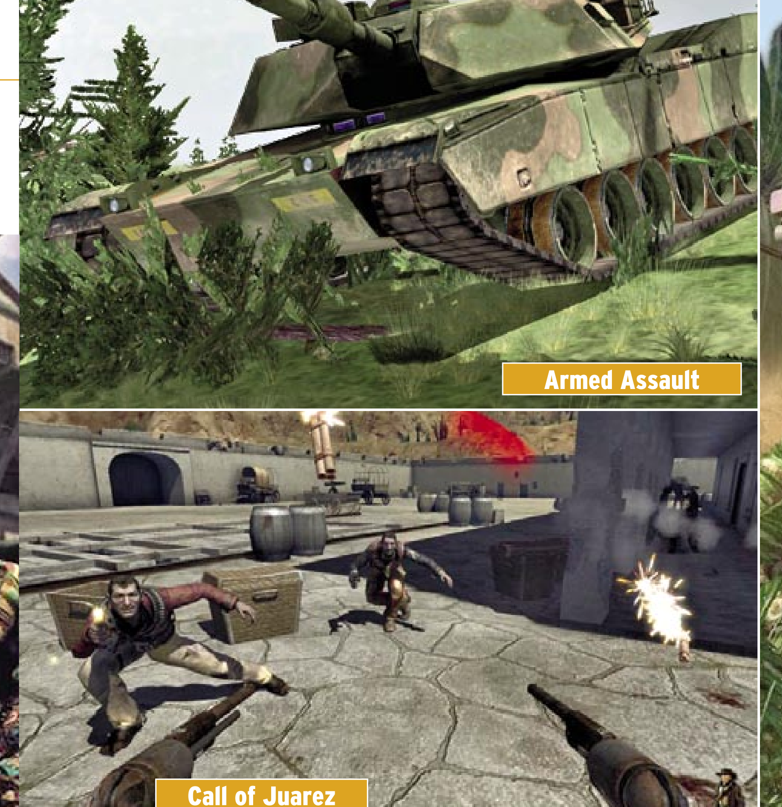
Spielen per Telepathie

Bis diese Technologie in getunter Form den Entertainment-Sektor erreicht, haben uns unsere Kinder bestimmt schon ins Altersheim eingewiesen. Trotzdem ist es eine faszinierende Zukunftsversion, bedenkt man die Vorteile, die es durch eine solche Hirnschnittstelle gäbe: Wir Computerspieler, die wir doch schon faul von Natur sind, müssten unseren Zeigefinger nicht mehr bemühen, um die Maustaste niederzudrücken. Unsere Tastaturen würden keinen Cola-Tod mehr sterben, weil wir sie nicht mehr bräuchten. Es gäbe keine Ausreden beim Counter-Strike-Spielen mehr („Hab 'ne neue Maus"), keine Probleme bei verstelltem Ländercode („Sorrz!"). Wir wären Zombie-Nation: Menschen, die mit Elektroden am Kopf ruhig dasitzen, der Gesichtsausdruck wie versteinert, die Augen starr auf den Monitor gerichtet. Die totale Kontrolle durchs Nichtstun. Seltsam irgendwie. Je länger ich darüber nachdenke, desto mehr schließe ich meine Maus ins Herz. Wenn ich bei 180-Grad-Drehungen in Ego-Shootern nur nicht ständig an die Wand stieße ...



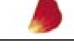

A Vampyr Story


El Matador


Armed Assault

Call of Juarez


Crysis

A

- **A Vampyr Story (noch nicht bekannt)**

Lange Zeit war es still um das Vampirabenteuer ehemaliger Lucas-Arts-Entwickler – denn es wollte sich einfach kein Publisher finden. Das ist nun endlich vorbei: Crimson Cow unterschrieb ein Abkommen mit Entwickler Autumn Moon Entertainment. Die Arbeiten an dem unter Adventure-Fans bereits hoch gehandelten **A Vampyr Story** haben somit offiziell begonnen.

- **Agatha Christie: Mord im Orient-Express (November)**
- **Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal)**
- **Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)**
- **Age of Pirates: Captain Blood (4. Quartal)**
- **Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)**
- **Aion (2006)**
- **Alan Wake (2007)**
- **Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)**
- **Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)**
- **Alpha Prime (2006)**
- **Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)**
- **Ancient Wars: Sparta (Oktober)**
- **Ankh: Herz des Osiris (4. Quartal)**
- **Anno 1701 (Ende Oktober)** S. 22
- **Anstoss 2007 (11. August)**
- **Archlord (30. September)** S. 80
- **Armed Assault (3. Quartal)**

Brandneue Screenshots machen mächtig Appetit auf **Armed Assault**, dem Quasi-Nachfolger des legendären **Operation Flashpoint**. Neben der bereits bekannt hohen Sichtreichweite sieht man Panzer, die auf ihrem Weg eindrucksvoll Bäume und Büsche niederwalzen.

- **Arthur & the Minimoys (Januar 2007)**

B

- **Bad Day L.A. (August)** S. 77
- **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (September)**
- **Battle Lord (2007)**
- **Battlefield 2: Deluxe Edition (28. September)** S. 44
- **Battlefield 2142 (19. Oktober)**
- **Battlestations: Midway (4. Quartal)**
- **BDFL Manager 2007 (September)** S. 83
- **Belief & Betrayal (Oktober)**
- **Beyond Good & Evil 2 (2007)**
- **Bionicle Heroes (4. Quartal)**
- **Bioshock (2007)**
- **Black Buccaneer (3. Quartal)**
- **Boiling Point 2 (noch nicht bek.)**
- **Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)**

C

- **Caesar 4 (Herbst)**
- **Call of Juarez (September)**

Rauchende Colts und John-Wayne-Feeling pur versprechen die neuen Screenshots von **Call of Juarez**. Wer die Wartezeit bis zum Release überbrücken will, übt am besten schon mal an der nächst gelegenen Kirmes-Schießbude.

- **Cell Factor (4. Quartal 2007)**
- **Chrome 2 (2007)**
- **CivCity: Rom (3. Quartal)** S. 100
- **Civilization 4: Warlords (3. Quartal)**
- **Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal)**
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)**
- **Company of Heroes (3. Quartal)**
- **Crusade (noch nicht bekannt)**
- **Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)**
- **Crysis (2007)**

Um unbedingt vor **Doom 3** und **Half-Life 2** zu erscheinen, beschnitt Crytek das Erstlingswerk **Far Cry (dt.)** – der gefeierte Dschungel-Shooter habe zwar die internen Qualitätsanforderungen erfüllt, doch dem Team sei klar gewesen, dass da noch Luft für Verbesserungen war. Bei **Crysis** spielt solch ein Termindruck keine Rolle mehr, sodass viele der ursprünglichen Ideen nun im Spielkonzept verankert sind.

D

- **Dark Messiah of Might and Magic (28. September)**
- **Dark Sector (3. Quartal 2007)**
- **Darsana (2006)**
- **Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)**
- **Dead Island (4. Quartal)**
- **Dead Reefs (November)**
- **Death to Spies (noch nicht bekannt)**
- **Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)**
- **Der Herr der Ringe Online (4. Quartal 2006)**
- **Der Weiße Hai (August)**
- **Desperate Housewives (September)**
- **Die Gilde 2 (15. September)** S. 26
- **Die Siedler 2: Die nächste Generation (7. September)** S. 62
- **Die Sims 2: Pets (4. Quartal 2006)**
- **Die Sims 3 (2007)**
- **Dirty Harry (4. Quartal 2007)**
- **Disciples 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (3. Quartal)**
- **Ducati World Championship (1. September)**
- **Duke Nukem Forever (n. n. b.)**
- **Dungeon Runners (3. Quartal)**
- **Dungeon Siege 2: Broken World (Herbst)**
- **Dusk-12 (2007)**

E

- **El Matador (August)** S. 54
- **Elveon (Sommer 2007)**
- **Enemy in Sight (2006)**



Was macht eigentlich ...

... Prey 2?



Natürlich gibt es noch keinen offiziell angekündigten Nachfolger des Action-Krachers (Test auf Seite 88). Aber der Abspann lässt Freunde des manischen Mohikaners freudig aufspringen. „**Prey** will continue ...“ steht da in großen Lettern. Man darf gespannt sein, wie der Rachefeldzug weitergeht.

... Project Gray Company?

Endlich hat Electronic Arts die Katze aus dem Sack gelassen. Das geheimnisvolle **Project Gray Company**, das schon seit Längerem durch die Spielebranche geistert, ist ein neues Tolkien-Spiel mit dem Titel **Der Herr der Ringe: Der Weiße Rat**. Ausführender Produzent ist Steve Gray, was den Geheimnamen erklärt. In dem Rollenspiel versucht der Spieler als Hobbit, Elb, Zwerg oder Mensch in den Weißen Rat aufgenommen zu werden, dem so erlesene Personen wie Elrond oder Gandalf angehören.

... Stargate SG-1?

Die Fangemeinde ließ den Kopf schon hängen, als JoWood bekannt gab, dass **Stargate SG-1: The Alliance** eingestellt wurde. Nun gibt es wieder Lebenszeichen, denn im FAQ der MGM-Webseite tauchte Mitte Juli ein neuer Eintrag auf. Und der besagt, dass das Spiel im September 2006 auf den Markt kommen soll.

... die amerikanische Armee?

Das Gratisspiel **America's Army** soll noch in diesem Monat einen kooperativen Mehrspielermodus bekommen. Mit bis zu neun Mitspielern kämpfen Sie dann als amerikanischer Soldat in Online-Gefechten gegen Terroristen und für die Freiheit.

... Acclaim?

Die Lizenzen der insolventen Spieleschmiede kaufte der kanadische Entwickler Throwback auf. Darunter sind auch die Marken **Re-Volt** und **Gladiator: Sword of Vengeance**. Pläne für etwaige Veröffentlichungen gibt es noch nicht.

Enemy Territory: Quake Wars

Medieval 2

GTR2

Maelstrom

Pacific Storm

Paraworld

- ▶ Enemy Territory: Quake Wars (2007)

Das eigentlich für den Herbst erwartete **Enemy Territory: Quake Wars** verschiebt sich nun doch. Offiziell sagen die Entwickler zwar, dass das Spiel fertig ist, wenn es fertig ist – was erfahrungsgemäß auch eine Verzögerung von mehreren Jahren bedeuten kann (siehe **Duke Nukem Forever**). Publisher Activision geht jedoch davon aus, dass es in der ersten Hälfte 2007 erscheint.

- ▶ Eragon (November)
- ▶ Europa Universalis 3 (1. Quartal 2007)
- ▶ Everlight (4. Quartal)
- ▶ Everquest 2: Echoes of Faydwer (November)
- ▶ Everquest 2: The Serpent's Spine (September)
- ▶ Evidence: The Last Ritual (Oktober)
- ▶ Evil Days of Luckless John (3. Quartal)
- ▶ Exteel (4. Quartal)

F

- ▶ Faces of War (September)
- ▶ Fallout 3 (noch nicht bek.)
- ▶ Family Guy (4. Quartal)
- ▶ F.E.A.R.: Extraction Point (4. Quartal) S. 73
- ▶ Field Ops (November)
- ▶ FIFA 07 (28. September)
- ▶ Flight Sim X (4. Quartal)
- ▶ Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow (27. Juli)
- ▶ Fluch der Karibik Online (2007)
- ▶ Frontlines: Fuel of War (4. Quartal 2007)
- ▶ Fury (2. Quartal 2007)

G

- ▶ Galactic Civilizations 2: Dark Avatar (Herbst)
- ▶ Geheimakte Tunguska (1. September) S. 82
- ▶ Genesis Rising: The Universal Crusade (September)
- ▶ Ghost Wars (Frühjahr)
- ▶ Girlzz: Life's a Party (2. Quartal)
- ▶ Gods and Heroes: Rome Rising (4. Quartal)
- ▶ Gothic 3 (September)
- ▶ Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)
- ▶ GTR 2 (September)
- ▶ Guild Wars Kapitel 3 (Oktober)

Die Ankündigung, dass **Guild Wars** zum E-Sport-Titel ausgebaut werden soll, elektrisiert die Fangemeinde und setzt die Entwickler des dritten Kapitels zusätzlich unter Druck.

H

- ▶ Half-Life 2: Episode 2 (Frühjahr 2007)
- ▶ Half-Life 2: Episode 3 (Dez. 07)
- ▶ Halo 2 (2007)
- ▶ Happy Feet (November)
- ▶ Haze (1. Quartal 2007)
- ▶ Heart of Empire: Rome (2007)
- ▶ Heavy Duty (noch nicht bekannt)
- ▶ Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- ▶ Heimspiel: Der Eishockeymanager (4. Quartal)
- ▶ Hellgate: London (2006)

Gerüchteweise wurde den Herstellern des inoffiziellen **Diablo 2**-Nachfolgers der Quellcode gestohlen. Helle Aufregung blieb aber aus. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es keine Bestätigung von den Entwicklern.

- ▶ Hero's Journey (2. Quartal 2007)
- ▶ Heroes of Annihilated Empires (September)
- ▶ Huxley (3. Quartal)

I

- ▶ Infernal (4. Quartal) S. 76
- ▶ Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

J

- ▶ Jack Keane (1. Quartal 2007)
- ▶ Jade Empire (2006)
- ▶ Joint Task Force (Oktober) S. 58
- ▶ Just Cause (3. Quartal)

K

- ▶ King Kong 2 (noch nicht bekannt)

L

- ▶ Legend (2. Quartal 2007) S. 68
- ▶ Lego Star Wars 2 (12. September)

Zu den Neuerungen gehören gewichtige Verbesserungen, wie eine übersichtlichere Kamera in Koop-Spielen und veränderbare Charaktere, neue Spezialangriffe und Machtattacken sowie ein sich anpassender Schwierigkeitsgrad, der auch erfahrene Spieler genügend fordern soll.

- ▶ Liquidator (noch nicht bekannt)
- ▶ Loki: Im Bannkreis der Götter (September)

M

- ▶ Madden NFL 07 (24. August)
- ▶ Maelstrom (Dezember) S. 79
- ▶ Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Mage Knight Apocalypse (4. Quartal)
- ▶ Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)
- ▶ Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)
- ▶ Medieval 2: Total War (November) S. 34

Als erste deutsche Spieleredaktion durften wir bei Entwickler The Creative Assembly in England eine spielbare Version des Strategiespiels antesten. Die neuen Screenshots belegen: Da kommt ein gewaltiges Schlachtenspiel auf uns zu.

- ▶ Metronome (2006)
- ▶ Monster Madness (2006)
- ▶ Mythic Wars (noch nicht bekannt)

N

- ▶ NBA Live 07 (5. Oktober)
- ▶ Need for Speed Carbon (Dezember)
- ▶ Neverwinter Nights 2 (September)
- ▶ NHL 07 (September)

O

- ▶ Open Season (September)
- ▶ Operation Flashpoint 2 (2007)
- ▶ Overclocked (April 2007)
- ▶ Overlord (3. Quartal 2007)

P

- ▶ Pacific Storm (August)

Planen Sie schon mal viel Zeit für diese harte Nuss ein. Der Mix aus Strategie, Taktik und 3D-Action dürfte vor allem Hardcore-Spieler ansprechen.

- ▶ Paradise (28. Juli)
- ▶ Paraworld (September) S. 66

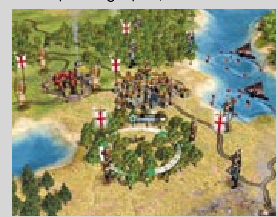
Vorschusslorbeeren für das Strategiespiel aus deutschen Landen. Die Netzstatt Gaming League erhebt **Paraworld** schon

In Kürze/bereits erhältlich

Diese Spiele kommen im Juli, August und September heraus.

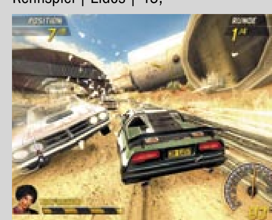
JULI

Fr. 28. **Civilization 4: Warlords**
Take 2 | Strategie | 30,-



CivCity: Rom
Take 2 | Strategie | 35,-

Flatout 2
Rennspiel | Eidos | 45,-



Paradise
Dtp | Adventure | 38,-

Red Orchestra
Frogster | Action | 30,-

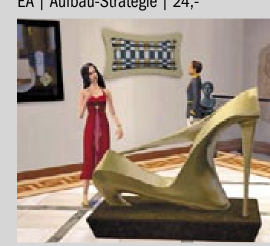
Sa. 29. **Bet on Soldier: Blood of Sahara**
Frogster | Ego-Shooter | 20,-

AUGUST

Fr. 11. **Anstoss 2007**
Ascaron | Simulation | 36,-

Do. 24. **Madden NFL 2007**
EA | Sportspiel | 45,-

Do. 31. **Die Sims 2: Glamour Accessoires**
EA | Aufbau-Strategie | 24,-



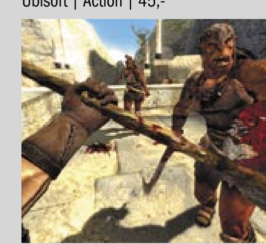
SEPTEMBER

Do. 14. **NHL 2007**
EA | Sport | 45,-

Do. 21. **Tiger Woods PGA Tour 2007**
EA | Sport | 45,-

Do. 28. **Battlefield 2 Deluxe**
EA | Action | 60,-

Dark Messiah of Might and Magic
Ubisoft | Action | 45,-



Star Trek: Legacy

Sword of the Stars

Team Fortress 2

Rainbow Six: Vegas

Test Drive Unlimited

The Witcher

vor dem Erscheinungstermin in den NGL-Gold-Status. Damit verdrängt die Dino-Taktik **Warcraft 3** und wird zum wichtigsten Liga-Spiel neben **Counter-Strike**.

- **Phantasy Star Universe (November)**
- **Portals (Frühjahr 2007)**

Nicht nur **Team Fortress 2** liegt **Half-Life 2: Episode 2** als kostenlose Zugabe bei: Das Knobelspiel **Portals** ist ebenfalls mit an Bord. Anstatt rohe Waffengewalt einzusetzen, erschaffen Sie in diesem Einzelspielertitel – der Name verrät es – Portale, um durch die mit Hindernissen und Fallen gespickten Levels zu kommen. Vermutlich funktionieren diese Tore ähnlich wie die in **Prey**. Das Spiel setzt auf die **Source**-Engine.

- **Prism: Threat Level Red (3. Quartal)**
- **Pro Evolution Soccer 6 (Oktober)**
- **Project Parabellum (2007)** S. 74

R

- **Ragnarok 2 (2006)**
- **Railroads (Herbst)**
- **Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)**
- **Reprobates (1. Quartal 2007)**
- **Resident Evil 4 (31. Oktober)**
- **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
- **RTL Biathlon 2007 (Herbst)**
- **Runaway 2 (Oktober)**
- **Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)**

S

- **Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)**
- **Sacred 2: Fallen Angel (4. Quartal)**
- **Safecracker (August)**
- **Sam & Max 2 (Herbst)**
- **Sam Suede: Undercover Exposure (2007)**
- **Scarface (4. Quartal)**
- **Schwarzenberg (2006)**
- **Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)**
- **Shadowrun (2007)**
- **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober)**
- **Silverfall (4. Quartal)**

Das Action-Rollenspiel aus dem Hause Monte Cristo kommt prächtig voran. Mittlerweile hat auch die offizielle Webseite www.silverfall-game.com ihre Pforten geöffnet, wo man sich unter anderem von der detailreichen, wunderbar bunten Grafik überzeugen kann. Neben dem typischen Monstermetzeln bietet das Spiel einige interessante Features, etwa die Stadt Silverfall, die sich an den Spielverlauf anpasst. So verändert sich nicht nur das Aussehen der Fantasy-Metropole, sondern beispielsweise auch das Warenangebot der Händler.

- **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal)**
- **Sin Episodes: Emergence (20. Juli)**
- **Smash Star (noch nicht bekannt)**
- **Snow (2006)**
- **Soccer Fury (2007)**
- **Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)**
- **Spellborn (4. Quartal)**
- **Spellforce 2: Dragon Storm (Dezember)**
- **Splinter Cell 4: Double Agent (28. September)**
- **Spore (Mai 2007)**
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 2007)**
- **Star Trek Legacy (September)**
- **Star Trek Online (2007)**
- **Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (4. Quartal)**
- **Star Wolves 2 (31. August)**
- **Starfall (noch nicht bekannt)**
- **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**

Die Entwickler von **Stargate Worlds** wollen den Schwerpunkt weder PvE – also dem Kampf zwischen Spielergruppen und Computer-Monstern – noch den als PvP bezeichneten Duellen zwischen Spielern widmen. Stattdessen seien beide Anteile gleichberechtigt, erklärt Jake Simpson vom Studio Cheyenne Mountain in einem Interview. Spielabschnitte sollen variieren – mal sei das eine wichtiger, mal das andere. Quests können das beispielsweise lenken. Die Missionen sind stark in Geschichten eingebunden. Lautet ein Auftrag ein Goa'uld-Mutterschiff auszuschalten, verfolgt man als Goa'uld genau das entgegengesetzte Ziel der restlichen Spieler.

- **Storm of War: Battle of Britain (November)**
- **Stranglehold (Dezember)**
- **Stronghold Legends (September)** S. 78
- **Sudden Strike 3 (30. Juli)**
- **Supreme Commander (1. Quartal 2007)**
- **Swashbucklers: Blue & Grey (4. Quartal)**
- **Sword of the Stars (September)**

T

- **Tabula Rasa (3. Quartal)**
- **Tale of Hero (3. Quartal)**
- **Team Fortress 2 (Frühjahr 2007)**

Auf einem Presse-Event von Electronic Arts ließ Gabe Newell von Valve die Katze aus dem Sack: Das seit Jahren angekündigte und als eingestellt vermutete Mehrspieler-Action-Spiel **Team Fortress 2** lebt! Mehr noch, es kommt zusammen mit **Half-Life 2: Episode 2** und dem neu angekündigten **Portals** heraus. Die zweite große Überraschung: Anstelle eines realitätsnahen Militärszenarios setzt das von der **Source**-Engine betriebene Spiel nun auf einen überdreht-karikierten Comic-Look, der an Pixar-Filme erinnert. An dem klassenbasierten Spielprinzip ändert sich aber nichts.

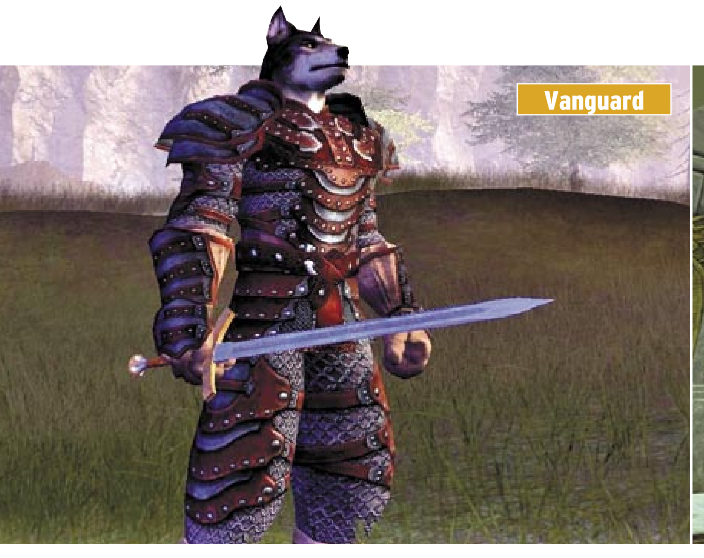
- **Test Drive Unlimited (Oktober)**
- **The Ant Bully (Juli)**
- **The Sacred Rings (September)**
- **The Sims 2: Glamour Accessiores (31. August)**

Mit dem Mini-Add-on springen die **Sims**-Macher auf den Luxuszug auf. Ab Ende August verschönern Sie Ihre Sims mit Kleidern, Anzügen und extravaganten Kunstobjekten.

- **The Witcher (2. Quartal 2007)**
- **Theatre of War (4. Quartal)**
- **Theseis (noch nicht bekannt)**
- **They Hunger: Lost Souls (2006)**
- **Timeshift (auf unbestimmte Zeit verschoben)**

Lebenszeichen von den **Timeshift**-Machern: Der neue Erscheinungstermin ist zwar noch nicht bekannt, dafür haben die Entwickler einige neue Screenshots veröffentlicht, die beweisen, dass am Spiel weitergearbeitet wird.

- **Tony Tough 2 (3. Quartal)**


Vanguard


Warhammer Online

- ▶ Tortuga (3. Quartal)
- ▶ Transformers (3. Quartal 2007)
- ▶ Two Worlds (3. Quartal)

U
- ▶ UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)
- ▶ Undercover (September)
- ▶ Undercover Encounter (2006)
- ▶ Unreal Tournament 2007 (4. Quartal)
- ▶ Urban Chaos (2. Quartal)

V
- ▶ Vanguard: Saga of Heroes (4. Quartal)
- ▶ Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

W
- ▶ War Front: Turning Point (September)
- ▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)
- ▶ Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusader (4. Quartal)
- ▶ Warhammer: Mark of Chaos (4. Quartal)
- ▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007) S. 81
- ▶ Warpath (18. Juli)
- ▶ War Rock: Open Beta (14. Juli)

Das frei zugängliche Online-Spiel **War Rock** könnte sich quasi als **Battlefield** für lau entpuppen. Derzeit läuft der Open-Beta-Test. Informationen zur Installation und Registrierung finden Sie auf der Webseite www.warrock.net.

- ▶ Whirlwind of Vietnam (2006)
- ▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
- ▶ World in Conflict (2. Quartal 2007)
- ▶ World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)

X
- ▶ Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)



BATTLEFIELD 2

Vormarsch auf Fehler

Wie ein hartnäckiges Geschwür belasten teils spielentscheidende technische Probleme **Battlefield 2** schon seit der Verkaufsversion. Allen Nachbesserungsversuchen und „Diesmal räumen wir die Fehler aus"-Versprechen von Electronic Arts und DICE zum Trotz: auch die aktuelle Version v1.3 ist alles andere als frei von Bugs. Wir haben EAs Community-Manager Colin Clarke mit den laut Umfrage häufigsten Problemen konfrontiert. Er gelobt – mal wieder – Besserung. Eine offene Beta-Phase soll sicherstellen, dass der Patch v1.4 zuverlässiger wirkt. „Unseren Update-Prozess und den Support [...] zu verbessern, ist uns ein ernstes Anliegen", so Clarke. Die kommende Version soll unter anderem:

- Spielabstürze nach Verbindung beheben
- Server-Stabilität erhöhen
- Fahrzeugabwurf so verändern, dass man keine Scharfschützen mehr erschlagen und in das Hotel in „Strike at Karkand" eindringen kann
- Fehler im Server-Browser ausräumen

Nicht bestätigen wollte Clarke dagegen, ob Raketen in v1.4 nicht mehr vereinzelt durch Ziele fliegen und ob die Latenzzeiten gegenüber v1.3 verbessert werden.





Werden Sie PC-Games-Volontär!

Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf: PC Games, eines der erfolgreichsten PC-Spielemagazine in Europa, sucht zum nächstmöglichen Termin eine(n)

Volontär(in).

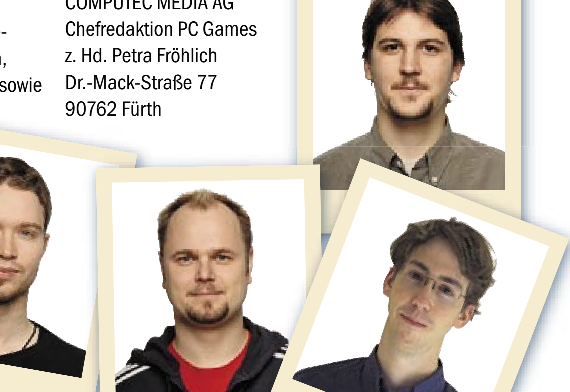
Was bieten wir Ihnen?
In unserem Verlag in Fürth lernen Sie das Redakteurshandwerk von der Pieke auf: Sie nehmen an Redaktions- und Pressekonferenzen teil, besuchen Hardware-Hersteller sowie Publisher im In- und Ausland, verfassen News-Meldungen, recherchieren Marktübersichten, erstellen Test-, Tuning- und Praxis-Artikel für das Heft und den Web-Auftritt, erlernen den Umgang mit Layout- und Grafikprogrammen (Adobe Indesign, Photoshop et cetera) und eignen sich so im Laufe Ihrer Ausbildung ein solides Fundament an journalistischen Fähigkeiten und Fachwissen an. Neben attraktiven Sozialleistungen, einem abwechslungsreichen Tätigkeitsfeld und einem leistungsgerechten Gehalt erwartet Sie ein innovatives Unternehmen und ein engagiertes Team in einer spannenden Branche.

Was erwarten wir von Ihnen?
Sie sind zwischen 18 und 25 Jahren alt, haben eine abgeschlossene Schulausbildung (idealerweise Abitur) und/oder eine abgeschlossene Berufsausbildung, verfügen über sicheres und sympathisches Auftreten, arbeiten gern im Team, sind zuverlässig, belastbar, kreativ und zeigen Eigeninitative. Sie besitzen ein fundiertes Wissen über PC-Spiele, können Fachbegriffe und Hardware-Themen verständlich erklären, beherrschen den Umgang mit Microsoft Windows sowie Microsoft Word und haben natürlich Spaß am Spielen und Schreiben. Da Sie häufig mit Unternehmen in den USA sowie Großbritannien zu tun haben werden, sind sehr gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift unverzichtbar. Erfahrungen mit Online-Spielen wie **World of Warcraft** und **Guild Wars** sind von Vorteil. Bewerben Sie sich mit aussagekräftigen Unterlagen, einem Foto und zwei Probeartikeln (maximal 2.000 Zeichen):

chefredaktion@pcgames.de

Natürlich freuen wir uns auch über Bewerbungen per Post:

COMPUTEC MEDIA AG
Chefredaktion PC Games
z. Hd. Petra Fröhlich
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	The Elder Scrolls 4: Obliv.
2	(2)	–	Half-Life 2
3	(3)	–	Call of Duty 2
4	(5)	▲	Gothic 2
5	(4)	▼	Age of Empires 3
6	(8)	▲	F.E.A.R.
7	(6)	▼	GTA San Andreas
8	(7)	▼	Need for Speed Most Wanted
9	(13)	▲	Far Cry (dt.)
10	(12)	▲	Schlacht um Mittelerde 2
11	(14)	▲	Warcraft 3
12	(9)	▼	C&C: Generäle
13	(11)	▼	Hitman 4: Blood Money
14	(15)	▲	Civilization 4
15	(-)	NEU	Diablo 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike: Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(4)	–	Warcraft 3
5	(5)	–	Call of Duty 2
6	(6)	–	C&C: Generäle
7	(7)	–	Diablo 2
8	(9)	▲	Age of Empires 3
9	(8)	▼	UT 2004 (dt.)
10	(10)	–	Call of Duty

Top 10 Deutschland

Rang	Titel
1	Titan Quest
2	Guild Wars Factions
3	World of Warcraft
4	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006
5	Titan Quest (Steelbook-Version)
6	Die Sims 2
7	Rise & Fall
8	Counter-Strike: Source
9	Flatout 2
10	Radsport Manager Pro 2006

Quelle: SATURN

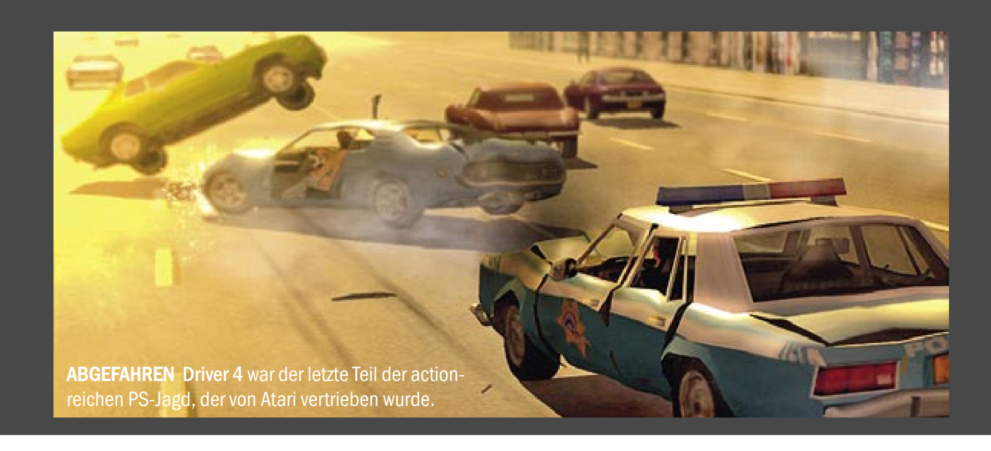


Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

UBISOFT

Driver-Lizenz eingekauft

Überraschung: Wie Ubisoft kurz vor Redaktionsschluss bekannt gab, hat der französische Publisher sämtliche Rechte an der Rennspielserie **Driver** von Atari erworben. Doch nicht nur die Lizenz, sondern auch das dazugehörige Entwicklungsstudio Reflections Interactive wechselt geschlossen zu Ubisoft. Den Abschied des erfolgreichen Action-Rennspiels hat sich Atari mit 19 Millionen Euro versüßen lassen. Ubisoft plant, das **Driver**-Franchise zu einer führenden Marke für die Next-Gen-Konsolen auszubauen. Auch PC-Adaptionen sind weiterhin angedacht. Konkrete Informationen oder einen Erscheinungstermin für das erste **Driver**-Spiel von Ubisoft sollen in den kommenden Wochen folgen.


ABGEFAHREN Driver 4 war der letzte Teil der actionreichen PS-Jagd, der von Atari vertrieben wurde.

MYTHIC ENTERTAINMENT

EA kauft DAoC-Entwickler

Electronic Arts, der größte Riese im Spielegeschäft, hat Hunger: Zwischen Juli und September 2006 soll Mythic Entertainment geschluckt werden. Mythic landete mit dem Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** vor fünf Jahren einen Überraschungshit; derzeit wird dort an **Warhammer Online: Age of Reckoning** gearbeitet. Die Firma soll fortan unter dem Namen EA Mythic weiterlaufen und Electronic Arts zusätzlich bei der Entwicklung von **Ultima Online** unter die Arme greifen. Der Standort in Fairfax, Virginia, bleibt bestehen, auch die Bosse Mark Jacobs und Rob Denton behalten ihre Positionen. Ob EA von dem eingekauften Know-how profitiert? In der Vergangenheit war der Hersteller mit Online-Titeln wie **Sims Online**, **Motor City Online** und **Earth & Beyond** gescheitert.



GEWINNSPIEL

Sich reich flippern

10.000 Dollar können Spielbegeisterte einstreichen, wenn sie bis zum 31. August einen Highscore in **Dream Pinball 3D** erreichen. Es handelt sich um einen Flippertisch, der das Rollenspiel **Two Worlds** von Zuxxez bewirbt. Er steht unter www.dream-pinball.com zum kostenlosen Download bereit, auch die Teilnahme kostet keinen Cent. Lediglich eine Registrierung ist erforderlich. Für den Zweit- und Drittplatzierten winken ebenso Geldpreise. Aus deutschsprachigen Ländern mitzumachen lohnt sich besonders: Der Beste aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz gewinnt neben der Kohle auch einen Gutschein für eine Übernachtung im Mittelalter-Hotel des Europa-Parks Rust.



Reise & Preise

Gewinnen Sie eine Reise nach Los Angeles, eine schmucke Titan-Quest-Statue sowie Spiele-Pakete.

Bad Day L.A.

Gewinnen Sie eine **7-tägige Reise für zwei Personen nach Los Angeles im Wert von 3.000 Euro** und besuchen Sie die Originalschauplätze des Action-Spiels **Bad Day L.A.**

Von Ihrem Hotel „The Orlando" in West Hollywood starten Sie außerdem zu einem Besuch in die nahe gelegenen Universal Studios und schnuppern dort einen Tag lang die Luft der Stars und Sternchen. Reisebeginn: 23. September 2006.

Titan Quest

Titan-Quest-Säule (über 2 Meter hoch!)
Der Hammer für echte **Titan Quest**-Fans: Dieses Diorama ist über 2 Meter hoch und extrem detailliert gestaltet. Die Säule hat absoluten Sammlerwert und ist in jeder Wohnung der Hingucker schlechthin (circa 3.000,- Euro)!

3x Titan-Quest-Paket
Es besteht aus PC-Spiel, T-Shirt und Poster (je 90,- Euro).

So nehmen Sie an unserem Gewinnspiel teil:

Schicken Sie uns einfach Ihre Antwort auf folgende Frage:

Wie heißt der Chef-Designer von Bad Day L.A.?

a) Conor McLeod b) Ronald McDonald c) American McGee

PER E-MAIL: Senden Sie eine E-Mail mit dem Stichwort „Gewinnspiel" und Ihrer Antwort an gewinnspiel@pcgames.de

PER POSTKARTE: Senden Sie eine ausreichend frankierte Postkarte mit Ihrer Antwort an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Gewinnspiel"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Die Teilnahmebedingungen

Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich oder per E-Mail benachrichtigt. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Teilnahmeschluss ist Montag, der 28. August 2006.

AUFSTAND Nicht nur militärisch lassen sich Gegner besiegen. Eine wohl inszenierte Revolution ist ebenfalls ein effektives Mittel, Ihre Kontrahenten zu schwächen.

Anno 1701

Ob militärischer Großeinsatz oder subtile Geheimdiplomatie – Anno 1701 bietet viele verschiedene Wege, wie Sie Konflikte mit Gegnern lösen können.



GUT FREUND Wer sich mit fremden Völkern wie hier den Azteken gut stellt, kann auf mächtige Logenaktivitäten wie Flüche zurückgreifen.

RHETORIK Der Demagoge gehört zu den neuen Geheimdiplomaten in Anno 1701 und sorgt für Unmut bei der gegnerischen Bevölkerung.

Auch im neuesten **Anno**-Spiel darf gekämpft werden: Sieben militärische Einheitentypen stehen Ihnen dabei zur Verfügung. Die Basis bildet der Milizverband – eine verhältnismäßig schwache, aber günstige Nahkampfeinheit, die ohne besondere Ressourcen bereits ab der Entwicklungsstufe Siedler rekrutierbar ist. Die nächste Nahkampfeinheit ist der Pikenier. Er ist gut gepanzert und vor allem gegen Kavallerie effektiv. Die Kavallerie ist unterteilt in Dragoner und Lanzierer. Die Lanzierer sind schwer gepanzert, die Dragoner dagegen leichter und schneller. Die Artillerie besteht aus Mörser- und Haubitzenverbänden. Schusskraft und Reichweite der Haubitzen sind deutlich höher als die der Mörser, dafür sind sie aber auch schwerfälliger. Die siebte Einheit, der Grenadier, setzt im Fernkampf Granaten ein. Im Nahkampf dagegen ist er einigermaßen geschickt im Umgang mit dem Säbel.

Zentrale Steuerung

Das neue Kampfsystem bei **Anno 1701** lässt Sie nicht mehr umständlich einzelne Figuren dirigieren, sondern Sie steuern ganze Waffengattungen (zum Beispiel Pikeniere oder Dragoner), die in Verbänden von vier bis neun Einheiten zusammengefasst sind. Truppensteuerung und das Auffinden derselben gestaltet sich damit viel komfortabler als im Vorgänger. Dazu kommt eine deutlich höhere Einheitenzahl, sodass die Kämpfe in **Anno 1701** bombastischer ausfallen.

Wer Spaß am Einsatz seiner militärischen Einheiten hat, kommt nun auch bei **Anno 1701** voll auf seine Kosten. Aber Vorsicht, nur wer eine extrem starke und florierende Wirtschaft besitzt, kann auf genügend Rekruten zurückgreifen, die direkt aus der Bevölkerung entnommen werden. Außerdem benötigen Sie für eine Armee drei Ressourcen – Waffen, Pferde und Kanonen – in stets ausreichender Anzahl.

Logenaktivitäten

Gewieften Strategen stehen neben dem Militär weitaus subtilere Mittel zur Verfügung, um den Gegner zu schwächen. So kann beispielsweise eine wohl platzierte Bombe am gegnerischen Markthaus oder ein heimlich vergifteter Brunnen einer feindlichen Insel die Konkurrenz in größte Schwierigkeiten bringen.

Diese so genannten Logenaktivitäten mit Spezialaktionen wie Sabotage, Spionage oder Demagogie sorgen für intelligente und strategische Maßnahmen, die das Spiel noch spannender gestalten. Logenaktivitäten stehen allerdings nicht von Beginn des Spiels an zur Verfügung. Vielmehr müssen Sie zunächst das Logenhaus bauen, welches innerhalb der Stufe Siedler verfügbar wird. Mit dem Bau des Logenhauses erhält der Spieler automatisch die Spezialaktion Taschendieb. Weitere Logenaktivitäten muss der Spieler an seinen Bildungsinstituten (Schule, Universität) erforschen. Vom Saboteur bis zum Einschmeichler gibt es viele „geheimdiplomatische" Wege, um den Gegner zu schwächen oder um ihn sich gefügig zu machen.

Fremde Völker

Eine weitere spielerische Herausforderung ist die Verbrüderung mit einem fremden Volk. Eine solch diplomatischer Akt ebnet den Weg zu besonders mächtigen Spezialaktionen, beispielsweise dem gemeinen Fluch einer Heuschreckenplage oder dem Fluch von Montezumas Rache, die der Spieler über seine Gegner kommen lassen kann. Aber Vorsicht: Wer seinen Verbündeten vernichtet, bekommt am Ende selber die Auswirkungen der Flüche zu spüren. So kann ein strategischer Segen auch recht schnell zum Fluch für einen selbst werden.

Mehrspielermodus

Im neuesten **Anno**-Spiel ist der Mehrspielermodus endlich von Anfang an mit dabei. So tummeln sich bis zu vier Spieler über eine lokale Netzwerk- oder Internetverbindung auf den Inselwelten, um mit- oder gegeneinander um die Wette zu siedeln und Abenteuer zu erleben. Die Entwickler versprechen überraschende Veränderungen im Spielverlauf, wenn Sie anstatt mit computergesteuerten Gegnern mit menschlichen Spielern agieren. (sw)

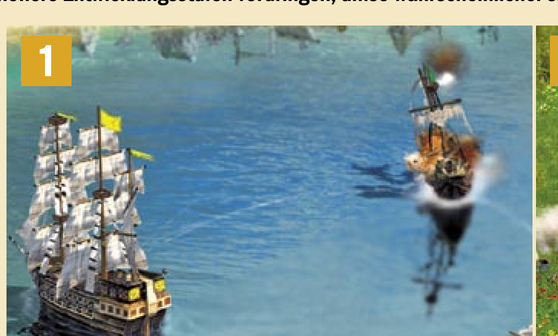
Countdown Noch ... Monate
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

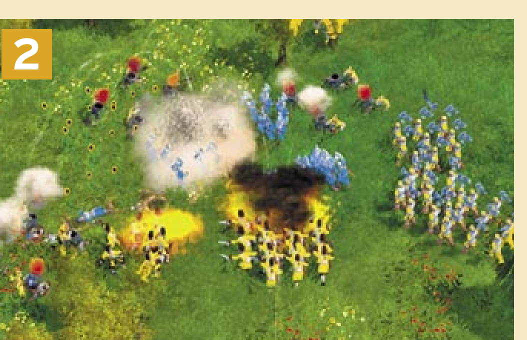
Lassen Sie es krachen – Anno 1701 bietet heiße Seegefechte und erbitterte Landkämpfe

Je weiter Sie mit Ihrer Zivilisation in höhere Entwicklungsstufen vordringen, umso wahrscheinlicher sind Konflikte mit gegnerischen Parteien.

Volle Breitseite
Die Seekämpfe in **Anno 1701** wirken fast wie Modellbaudioramen, so plastisch wirken die Schiffe (1). Der Tiefenunschärfe-Effekt sorgt für zusätzliche Atmosphäre.

Ab ins Getümmel
Bei den Landgefechten befehligen Sie nicht mehr einzelne Soldaten, sondern schicken gleich ganze Truppenverbände ins Feld (2).







TASCHENDIEB
Die neuen so genannten Logenaktivitäten sorgen für zusätzliche Spannung und Abwechslung im Spielgeschehen. So dürfen Sie beispielsweise einen Taschendieb (die vermummte Figur in der Bildmitte) losschicken, der sich von hinten an die ahnungslosen Bürger heranschleicht, um deren Geldbörse heimlich, still und leise zu entwenden.

ANSCHLAG
Besonders fiese Taktiken lässt die Spezialaktion „Brunnenvergiftung" zu. Schleusen Sie dazu Ihren Geheimdiplomaten in die gegnerische Siedlung ein. Dort vergiftet er das Brunnenwasser, was die örtliche Bevölkerung schwächt. Natürlich müssen Sie auf der Gegenseite ebenfalls immer mit solchen Gemeinheiten rechnen.





VÖLLIG PLANK Sieht schmerzhafter aus, als es ist: Der Serientradition folgend haben Leitplanken-Liebkosungen keine großen Auswirkungen aufs Fahrverhalten.



LICHTSCHEUES GESINDEL Bei Nacht machen Straßenrenner-Gangs die Stadt unsicher, Erinnerungen an die Underground-Vergangenheit werden wach.



FAHRZEUG SCHERT AUS Drifting kehrt nicht nur als eigener Rennmodus zurück, sondern spielt auch beim kurvigen Bergab-Gebretter eine wichtige Rolle.

NfS Carbon

Illegaler Straßenrennen-Club sucht Crew-Manager für Großstadt-Fahrgemeinschaft und nächtliche Ausflüge ins gebirgige Umland.

Der Hintermann klebt uns am Auspuff, von nun an geht's bergab. Der höchste Punkt der Canyon-Straße ist überschritten, jetzt winden sich Serpentinenkurven nach unten. Entlang der Strecke gibt es immer wieder dramatische Ausblicke, in der Ferne glimmern die Stadtlichter. Aber uns interessiert nur die nächste Kurve, wie sie mit viel Drift-Schleudergefühl am besten zu kratzen ist. Sonst schießt man übers Ziel hinaus und ein Freiflug beendet den Rennversuch. Zwar verheißen hier und da Leitplanken so etwas wie Sicherheit, aber das sind halt auch nur zerstörbare Objekte. Und zum Teil erschreckend schlecht verarbeitet.

Bei **Need for Speed Carbon** beginnen Sie Ihre Karriere Underground-mäßig bei nächtlichen Großstadt-Rennen. Aber je öfters man in einem Sektor rumflitzt, desto stärker wird dort die Polizeipräsenz. So werden Sie motiviert, in andere Regionen auszuweichen, zu denen verschiedene Canyon-Gebiete gehören. Durch Siege über die dort heimischen Renncrews erobert man immer mehr Abschnitte der Spielweltkarte.

Ihr neuer Verkehrshelfer

Spielgefühl und Steuerung erinnern an die Vorgänger. Geblieben sind Nitro-Boost (kurzer Tempo-Schub) und Speedbreaker (vorübergehende Zeit-Verlangsamung) als gezielt auslösbare Rennhilfen. Neu ist die Taste zur Aktivierung des Crew-Mitglieds. Je nachdem, welchen Ihrer Rennstall-Angehörigen Sie als Begleiter fürs Rennen auserkoren haben, macht sich dieser auf bestimmte Weise nützlich. „Blocker" versuchen dann, einen bestimmten Gegner zu behindern. „Drafter" fahren vor Ihnen her, damit Sie im Windschatten einen Geschwindigkeitszuwachs erhalten. Im Auge behalten sollte man den Typ „Pathfinder", der sich auf die Suche nach Abkürzungen begibt. Während des Rennens plappert Ihr Rennstall-Verbündete per Bordfunk vor sich hin und warnt auch mal vor zu Überholmanövern ansetzenden Gegnern.

ERHÖHTES VERKEHRSAUFKOMMEN Porschefahrer ärgern sich über noch mehr Bummelanten, bis zu acht Fahrzeuge mischen jetzt bei Renn-Events mit.

ANGEORDNETE ZURÜCKHALTUNG Im Hintergrund sorgt unser Crew-Kollege für ein Blockmanöver, um den gegnerischen Fahrer zu behindern.

MUSKELPAKET Die über 50 lizenzierten Autos werden in drei Klassen (Tuner, Exoten, Muscle Cars) unterteilt, deren Fahreigenschaften sich deutlicher unterscheiden.



Canyon Racing: Zweikampf der Schluchtenflitzer

Beim neuen Renn-Modus fordern Sie die Anführer rivalisierender Gangs heraus.

Ein Canyon-Duell wird in zwei Etappen entschieden. Zunächst haben Sie die Rolle des Verfolgers: Je dichter man am vorfahrenden Bandenboss dran bleibt, desto mehr Punkte rauschen aufs eigene Konto. Dieses Ergebnis verteidigt man dann als Gejagter und hält den Gegner auf möglichst große Distanz. Bleibt am Ende ein Plus auf Ihrem Punktekonto, haben Sie den Obermacker-Zweikampf und damit das Territorium gewonnen.

RAUF… geht es in der ersten Runde eines Canyon-Duells, Autos mit dickem Motor haben dabei noch einen Vorteil.

… UND RUNTER Wendigkeit zahlt sich dagegen beim superschnellen Bergab-Gekurve aus: feinfühlig driften für den Sieg.

KURVEN-SICHER- Blickfang der Story von Need for Speed Carbon ist Emmanuelle Vaugier. Die kanadische Nachwuchsschauspielerin („Saw II") spielt Nikki, die Ex-Freundin des Helden.

So ein bisschen „Rollenspiel light" beschere die Besetzung der drei Crew-Positionen, meint Executive Producer Larry LaPierre. Im Spielverlauf schalten Sie durch Eroberung von Territorien eine immer größere Personalauswahl frei, haben dann die Qual der Wahl angesichts von nur drei freien Stellen. Die einzelnen Crew-Kandidaten verfügen nicht nur über Talentwerte für Aufgaben während des Rennens, sondern können nebenbei allgemeine Vorteile bescheren. Zum Beispiel verringerte Cop-Bemühungen, billigere Ersatzteile oder erweiterte Tuning-Optionen.

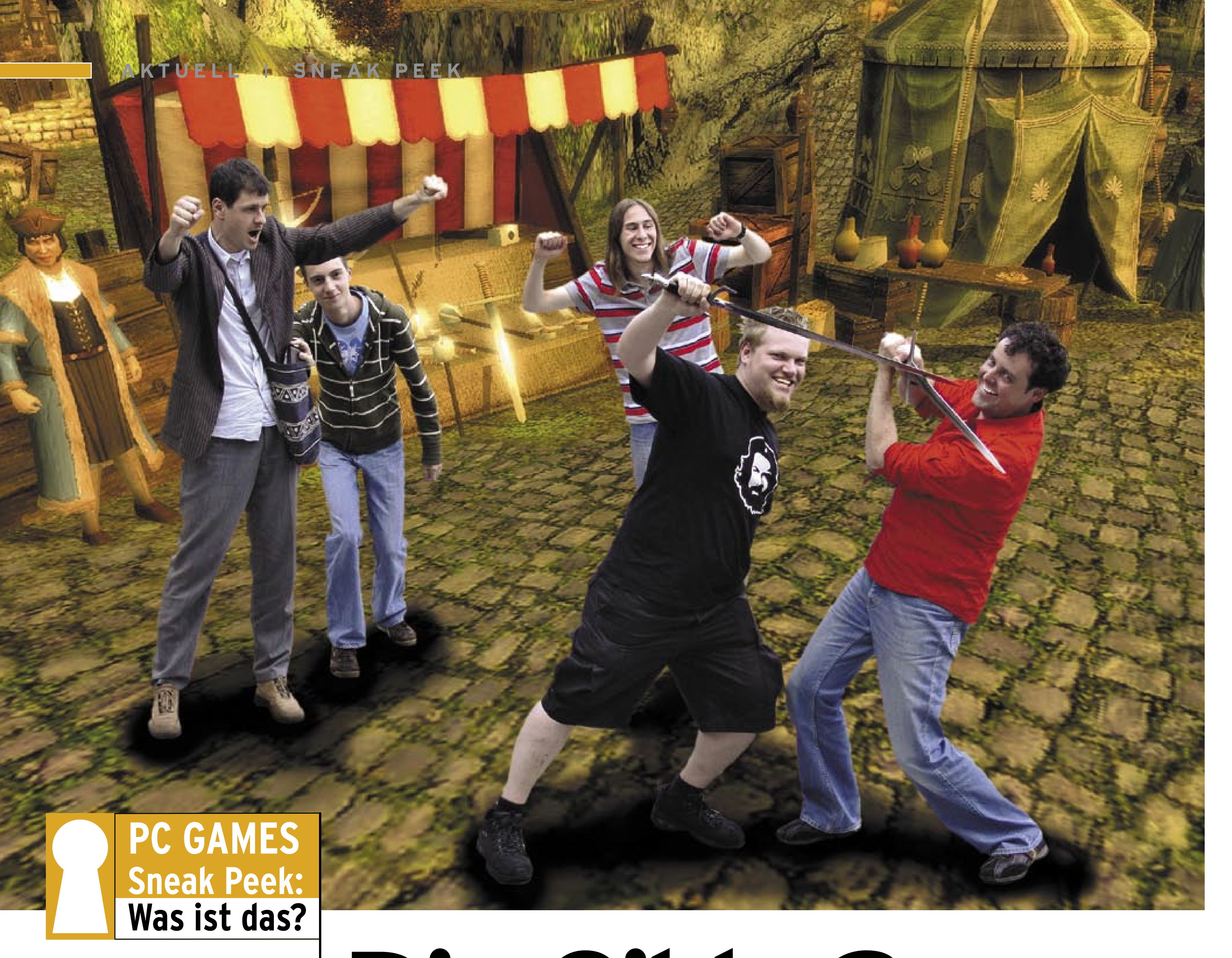
Mein Auspuff ist größer

Das Rumbasteln am eigenen Fuhrpark erhält ganz neue optische Dimensionen, denn jetzt dürfen Sie die Ausmaße aller möglichen Einzelteile stufenlos justieren. Wenn also der Auspuff breiter, der Scheinwerfer schmäler oder der Spoiler schräger am Gefährt sitzen soll, bedarf es dafür nur lässiger Schieberegler-Betätigung. Einzig beim Mehrspielermodus herrscht noch Schweigepflicht.

HEINRICH LENHARDT

Geschwindigkeit und jährliche **Need-for-Speed**-*Fortsetzungen sind keine Hexerei: Zurück zur nachtaktiven Underground-Stimmung mit mehr Rennteilnehmern, Tuning-Gestaltungsfreiheiten und Crew-Personalplanung. Natürlich sehr routiniert, aber die Neuerungen wirken allesamt interessant.*

Entwickler: EA Black Box
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2006



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Wir laden Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel Wochen vor seiner Veröffentlichung testen dürfen. Als kleines Dankeschön gibt es diesmal für jeden Teilnehmer:
- **Eine Vollversion von Die Gilde 2**
- **Einen Gilde-2-Bierkrug**



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Die Gilde 2

Mittelalter pur – fünf Leser tauchten einen Tag lang in die Welt des Handwerks, Handels und fieser Intrigen ab.

Rumpelnd befördern hölzerne Karren die Waren zum nahe gelegenen Markt. Spielende Kinder bevölkern die Straßen und ein protzig gekleideter Patron wirbt um eine Braut, während auf der Lichtung vor dem Dorf zwei Duellanten ihre Klingen kreuzen ...

Es herrscht Mittelalterstimmung auf den Monitoren im Gamelab der PC-Games-Redaktion. An diesem Juni-Samstag, der eigentlich voll und ganz von ausgelassener deutscher WM-Stimmung beherrscht wird, machen sich fünf Leser auf den Weg nach Fürth, um im Rahmen einer Sneak-Peek-Veranstaltung eine frühe Version von **Die Gilde 2** anzuspielen. „Dafür habe ich sogar meinen Schlaf ziemlich ausfallen lassen und bin um 4 Uhr aufgestanden, damit ich pünktlich hier bin", verkündet der 22-jährige Sebastian aus Iserlohn, der als erster Teilnehmer noch vor 9 Uhr eintrifft. Als echter **Gilde**-Fan verbringt er sogar jetzt noch jede Woche mehrere Stunden mit dem ersten Teil der Handelssimulation. Kurze Zeit später trifft Heinrich Meyer ein. Der Autor und Spieldesigner gehört zum hannoverschen **Gilde**-Entwicklerteam von 4 Head und hat eine ganz frische Version des Spiels im Gepäck. Während er sich zusammen mit PC-Games-Trainee Sebastian Thöing flink daranmacht, **Die Gilde 2** auf den dafür vorgesehenen PCs zu installieren, treffen auch die übrigen Teilnehmer ein. Nach der obligatorischen Frühstücksrunde erklärt Heinrich Meyer den Lesern zunächst den aktuellen Status der Version: „Es fehlen natürlich noch etliche Features, vor allem die Übersichtsfunktion, mit der man zum Beispiel Personen wiederfindet. Auch die Soundkulisse ist längst noch nicht fertig und es gibt noch etliche Grafik-Platzhalter." – „Gerade das finde ich ja spannend, mal ein Spiel noch lange vor der



STIMMUNGSVOLL Nicht nur von außen sehen die Gebäude in **Die Gilde 2** eindrucksvoll aus. Der hier gezeigte Gerichtssaal wirkt unglaublich detailliert und plastisch.

»Ein echtes Highlight!«



NAME: Tobias Schmitz
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3, Desperados

TOBIAS: „Die Spielmöglichkeiten sind wieder enorm, man kann Dutzende verschiedener Waren produzieren, die jeweils gerade besser oder schlechter auf dem Markt laufen. Auch die Arbeiterverteilung lässt Raum für viel Taktik. Es ist sehr motivierend, wenn man mit der Zeit immer bessere Waren produzieren kann, die dann auch entsprechend mehr Geld einbringen."

»Sehr spannend und viel versprechend!«



NAME: Jan-Eric Hauber
ALTER: 40 Jahre
BERUF: Künstler
LIEBLINGSSPIELE: The Movies, Gothic 1 und 2, Half-Life 1 und 2

JAN-ERIC: „Die Charaktere in **Die Gilde 2** sind toll! Insbesondere die große Freiheit bei der Gestaltung der Figuren hat mir gut gefallen. Sie lassen sich nach kurzer Eingewöhnung sehr gut steuern. Manchmal sind die Figuren allerdings etwas zu lange auf Achse, sodass man sich trotz Anzeige nicht sicher ist, ob sie auch wirklich zum Ziel unterwegs sind. Die Berufe sind gut gelungen und lassen keine Wünsche offen."

Fertigstellung anzutesten", wirft Wirtschaftsgeograph Michael Handke (32) aus Frankfurt in die Runde und macht sich wie alle anderen Teilnehmer daran, in die Tutorial-Levels einzusteigen.

Erste Schritte

Zu einem komplexen Wirtschaftsspiel wie **Die Gilde 2** gehört auch eine etwas längere Eingewöhnungsphase. So wundert es uns nicht, dass die Leser anfangs noch etwas überrascht sind, dass man jetzt – anders als im Vorgänger – alle Aktionen mit seiner Charakterfigur erledigt. „Da war ich fast ein wenig überfordert", kommentiert **Gilde**-Veteran Sebastian. „Aber das Handling der Figuren ist einfach und die Steuerung zudem sehr gelungen, sodass man sich schnell zurechtfindet." Trotzdem kommt der Spielfluss zunächst nur langsam voran. Gut, dass Entwickler Heinrich Meyer zugegen ist, um bei Problemen und Fragen sofort auszuhelfen. Sebastian und Tobias haben den Bogen schließlich als Erste raus und schließen die Tutorials recht zügig ab. Jetzt gilt es, einen eigenen Charakter zu erstellen. „Durch den Rollenspielteil fühlt man sich noch viel besser in die Spielwelt eingebunden", meint Künstler Jan-Eric Hauber (40), der besonders vom Beruf des Gelehrten angetan ist. „Als Gelehrter kann ich auch mal unübliche Wege im Spiel einschlagen, das gefällt mir."

Der 17-jährige Bastian Lange versucht sich hingegen als Räuber. Durch Gaunereien und Diebstahl gelangt er zwar ziemlich schnell an viel Geld, muss seine Karriere aber vorzeitig bei einer Gerichtsverhandlung beenden. Grinsend bekennt er: „Na gut, dann versuche ich es doch mal mit einem ehrlichen Gewerbe und spiele den Handwerker."

Der Beruf des Handwerkers steht auch bei den anderen Teilnehmern hoch im Kurs, Tobias versucht es beispielsweise mit einer Tischlerei. „Den Beruf kenne ich noch vom ersten Teil des Spiels, daher konnte ich mich voll und ganz auf meine Spielfigur konzentrieren. Generell finde ich es gut, dass die Klassen etwas zusammengefasst wurden. Dadurch hat man als Spie-

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Die Gilde 2

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.



Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt





Mittelalter-Szenario



Leser: Das mittelalterliche Flair und die entsprechende Stimmung sind hervorragend umgesetzt, urteilen unsere Leser. Überall gibt es verspielte Details zu entdecken und die Spielwelt wirkt viel lebendiger als im Vorgänger.

PC Games: Entwickler 4 Head hat sich viel Mühe gegeben, die Spielwelt von **Die Gilde 2** noch realistischer wirken zu lassen. Das soll eine einschlägige Soundkulisse noch verstärken.

Grafik



Leser: Keine Frage, die grafische Präsentation von **Die Gilde 2** gehört mit zu den Highlights des Spiels. Hübsche Wasserspiegelungen und detaillierte Landschaften und Gebäude sorgen für das richtige Ambiente.

PC Games: Die Grafikpracht setzt natürlich aktuelle Hardware in Ihrem Spielerechner voraus. Bis zur Veröffentlichung bleibt jedoch noch genügend Zeit, die Performance zu optimieren.

Warenproduktion und Handel



Leser: Der Wirtschaftsteil im Spiel wurde in seinen Grundzügen beibehalten. Rohstoffsammeln und Warenproduktion gehören nach wie vor zum täglichen Geschäft. **Gilde**-Veteranen finden sich schnell zurecht.

PC Games: Die Automatikfunktionen für die Betriebe sollen im zweiten Teil deutlich komfortabler ausfallen. Die Sneak-Peek-Version kam allerdings ohne diese Funktion aus.

Rollenspielteil

Leser: Der verstärkte Rollenspielteil in **Die Gilde 2** findet bei allen Lesern viel Zustimmung und fördert vor allem die Identifikation der Spieler mit ihren Figuren. Auch das Werte- und Erfahrungspunkte-System kommt an.

PC Games: Um das Rollenspielgefühl auch bequem genug zu gestalten, arbeitet 4 Head bis zur Fertigstellung des Spiels noch an etlichen Übersichtsfunktionen.

Steuerung



Leser: Nach kurzer Eingewöhnung kommen alle fünf Leser locker und leicht mit der Steuerung der Figuren zurecht. Lediglich der Warentransport mit den Handkarren ist noch nicht optimal und könnte etwas schneller ablaufen.

PC Games: **Gilde**-Altgediente stellen sich erst mal ein wenig um, denn im Nachfolger führen Sie alle Aktionen direkt mit Ihrer Charakterfigur vor Ort durch.

Berufe



Leser: Die zur Verfügung stehenden Berufe fallen deutlich abwechslungsreicher als im ersten **Gilde**-Spiel aus. Neben dem bekannten Handwerker kommen vor allem Gauner, Patron und Gelehrter sehr gut bei den Lesern an.

PC Games: Die Berufswahl gehört nach wie vor zu den wichtigsten Elementen von **Die Gilde 2**. Die Zusammenfassung mehrerer Berufe in Klassen macht das Spielen komfortabler.

ler mehr Möglichkeiten in der Berufswahl und braucht nicht mehr jedes Mal einen neuen Beruf dazulernen, wie es noch im Vorgänger der Fall war. Der Rollenspielteil gefällt mir durchaus. So lässt sich der Charakter noch individueller gestalten und ich kann ihn besser an meine Spielweise anpassen." Michael findet es ein wenig eintönig, „dass derzeit fast alles auf das Werben um einen Ehepartner ausgerichtet ist. Die Kommunikationsbefehle, also Umarmen, Komplimente, Geschenke, drehen sich hauptsächlich darum. Ich fände es schön, wenn man zum Beispiel einen Arbeitslosen ansprechen könnte, um ihn gegen Bezahlung eine kleinere Missetat an meinem Rivalen verüben zu lassen." Heinrich Meyer hält solche Vorschläge sofort akribisch fest, um sie später im Entwicklerteam zu besprechen. Während Sebastian die Charakterinteraktionen etwas zu **Sims**-lastig findet, ist Tobias davon überzeugt, dass die Balance zwischen Wirtschaftssimulation und Rollenspiel absolut stimmig ist.

Großen Anklang findet der Handelsteil. „Schön, dass hier keine Verschlimmbesserungen vorgenommen wurden. Super, dass man jetzt sogar die Option hat, nur bestimmte Waren zu verkaufen", sagt Sebastian. Natürlich gibt es auch Leserwünsche. „Es wäre besser, wenn man noch deutlicher erkennen könnte, wie viel sich eine Ware momentan über oder unter dem Normalpreis befindet. Einsteiger hätten es dann leichter, einen lukrativen Wirtschaftszweig zu entdecken", kommentiert Tobias.

Auf Brautschau

Nachdem die Warenproduktion bei allen Teilnehmern ins Rollen kommt, widmen sich die Leser mehr und mehr Ihrem Charakter. Allem voran steht natürlich die Werbung um einen passenden Hochzeitspartner. Schließlich gilt es, wie schon im ersten Teil, eine Dynastie zu gründen. Sebastian wirbt mit seiner weiblichen Spielfigur auf Teufel komm raus und hat jede Menge Spaß dabei: „Es würde mir ja reichen, wenn mein Gatte nach der Hochzeit das Zeitliche segnet und mir ein bisschen Geld hinterlässt." In seiner Spielfamilienkasse herrscht nämlich ziemlich Ebbe ... Die Schwierigkeit in der vorgestellten Version besteht noch darin, dass sich der Spieler manuell sowohl um das

»Die Gilde 2 ist ein Pflichtkauf!«

NAME: Bastian Lange
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Civilization 4, Counter-Strike Source

BASTIAN: „Bei der Warenproduktion lief leider nicht immer alles glatt. Ab und an stellten Arbeiter grundlos ihr Tun ein, wodurch die Wirtschaftskreisläufe empfindlich gestört wurden. Hier besteht Nachbesserungsbedarf. Am besten fand ich den ausgebauten Rollenspielteil, ich konnte mich dadurch sehr viel besser mit meinem Spielecharakter identifizieren."

SCHÜTZENHILFE Autor und Spieldesigner Heinrich Meyer (links) war stets parat, wenn es Fragen seitens der Sneak-Peek-Teilnehmer (im Foto Sebastian Tennie) zu beantworten gab.

ARBEITSHILFE Wirtschaftsgeograph Michael ging gleich professionell ans Spiel heran und machte sich fleißig Notizen, so wie hier zu An- und Verkaufspreisen verschiedener Waren.

»Die Grafik ist vom Feinsten.«



NAME: Michael Handke
ALTER: 32 Jahre
BERUF: Wirtschaftsgeograph
LIEBLINGSSPIELE: Railroad Tycoon 2; Capitalism 2

MICHAEL: „Die Produktvielfalt lässt ein umfangreiches Wirtschaftssimulations-Feeling erwarten. Es ist in der aktuellen Version aber noch zu leicht, Handelskarren zu kaufen. Diese kosten nicht viel und man kann sie als billiges Lager verwenden. Man kauft zum Beispiel Schwerter auf Vorrat und lagert sie in einem billigen Karren, um sie zu einem späteren Zeitpunkt zu verkaufen."



HACKEBEIL Strafvollzug im Mittelalter endete oft beim örtlichen Henker. Wer sich in **Die Gilde 2** zu viel zu Schulden kommen lässt, landet auf dem Schaffott.

»Das Spiel ist quasi schon gekauft!«



NAME: Sebastian Tennie
ALTER: 22 Jahre
BERUF: Fachinformatiker
LIEBLINGSSPIELE: Anno 1602, Die Gilde, Neverwinter Nights

SEBASTIAN: „Die Karten sind detailliert und abwechslungsreich designt. Alles passt und ist stimmig. Die langen Wege zwischen den einzelnen Städten erfordern einen gut überlegten Logistikpart. Ich habe die erste Stunde mit offenem Mund erlebt, die geniale Grafik, das tolle Mittelalter-Setting und die vielen Möglichkeiten haben mich einfach nur umgehauen."

Leben seines Charakters als auch um die Produktionsstätten kümmert. Heinrich Meyer erläutert: „Im fertigen Spiel haben wir natürlich jede Menge Automatikfunktionen drin, sodass der Spieler beispielsweise seine Betriebe laufen lassen kann, während er sich auf Brautschau begibt." Bastian schafft es schließlich als Erster, seine Figur in den Hafen der Ehe einfahren zu lassen und für den im Spiel wichtigen Nachwuchs zu sorgen. „Was ist denn das für ein Mob hier", tönt es plötzlich von Sebastians Platz. Die Stadtbevölkerung treibt einen Verbrecher durch die Stadt, den schließlich Gardisten überwältigen. Solche Ereignisse lockern das Spielgeschehen auf und sind an allen Ecken und Enden in **Die Gilde 2** zu finden. Jan-Eric hat inzwischen das Amt des Kerkermeisters erhalten. Humor kommt dabei nicht zu kurz; wenn die Figur des Kerkermeisters beispielsweise längere Zeit nichts zu tun bekommt, fallen Dialoge wie „Mir ist so langweilig, ich glaube, ich könnte mich mal wieder selber foltern." **Gilde**-Fans der ersten Stunde dürfen sich dazu auch erneut über „Käsetoast-Gespräche" der Nichtspielercharaktere freuen. Auch das Charakter- und Erfahrungspunkte-System loben unsere Tester ausdrücklich: „Es ermöglicht einen sehr komplexen Charakteraufbau, ohne dabei zu überfordern", meint Bastian.

Schöne alte Welt

Grafisch und atmosphärisch überzeugt **Die Gilde 2** auf ganzer Linie, stets beobachten wir, wie alle fünf Leser immer wieder innehalten, um sich die Landschaften, Städte und Charaktere genau anzuschauen. „Das Spiel schafft ein wunderschönes Mittelalter-Flair", so die einhellige Meinung. „Überall ist was los, es bilden sich Tumulte und man kann Bürger bei allen möglichen Aktivitäten beobachten – die Kulisse ist einfach traumhaft", schwärmt Mittelalter-Fan Sebastian schwer beeindruckt.

„Es wäre jedoch schön, wenn die Entwickler den Winkel der Kameraeinstellung noch verändern, sodass sich bessere Perspektiven ergeben, um die Spielwelt noch intensiver zu erleben", äußert Michael Handke.

Fleißarbeit

Als die Spielzeit um 16 Uhr vorüber ist, staunen wir nicht schlecht, wie viele Anregungen und Ideen von allen fünf Lesern in die bereitgestellten Fragebögen einfließen. Entwickler 4 Head und Publisher Deep Silver/Jowood dürften sich über so viel Feedback freuen und wir sind schon sehr gespannt, welche Leserwünsche sich bis zur Fertigstellung noch umsetzen lassen. Für unsere Besucher steht am Ende jedenfalls fest, dass **Die Gilde 2** ein mehr als gelungener Nachfolger ist. Neuerungen wie der stark aufgebohrte Rollenspielteil und das überarbeitete Klassensystem passen sich harmonisch ins bekannte Spielgeschehen ein. Die fünf Sneak-Peek-Teilnehmer freuen sich schon sehr auf das fertige Spiel. „Und bis es soweit ist, spiele ich weiterhin fleißig den ersten Teil", setzt Sebastian das passende Schlusswort. (sw)



VOLL DER DURCHBLICK Anhand der Übersichtskarte lassen sich im Handumdrehen die benötigten Rohstoffe und wichtigen Gebäude im Spiel ausmachen.



ROMANTISCH Die Werbung um einen passenden Ehepartner stellt eine wichtige Hauptaufgabe im Spiel dar, weil Sie für Nachwuchs sorgen müssen.

Position Nr. 185
Der Schlangenknoten



Macht dich locker für die Ladies

Mehr Positionen: www.axe.de
AXE thai massage: Tigergras-Öl und Bali-Meersalz
für eine wahrhaft geschmeidige Duscherfahrung

Medieval 2

AUF DVD
Video mit Spielszenen, Entwickler-Interviews

Total War | Die Welt wächst zusammen – von Australiern für ein englisches Team entwickelt, bahnt sich für deutsche Spieler ein gewaltiges Schlachtepos an.

Sommerliche Mittelalter-Spektakel haben in Deutschland seit Jahren ihren eigenen Reiz. Tausende von Besuchern schauen aufwändig inszenierte Ritterturniere an oder schlendern über originalgetreu nachgestellte Bauernmärkte. Für PC-Spieler dauert es noch bis November, bis sie sich in das wohl bisher größte Mittelalter-Fest namens **Medieval 2: Total War** stürzen dürfen. Das Entwicklerteam The Creative Assembly, Hauptsitz in England, bürgt mit seiner **Total War**-Reihe für höchste Qualität – das soll auch der vierte Teil der Serie eindrucksvoll unter Beweis stellen. Produziert vom australischen Ableger der Firma, werkeln derzeit mehr als 70 Mitarbeiter an dem ambitionierten Projekt. PC Games durfte sich als erste deutsche Spieleredaktion eine Alpha-Version in der Firmenzentrale in Horsham, südlich von London, anschauen und auch zwei komplette Levels Probe spielen.

Zurück ins Mittelalter

Medieval 2: Total War stützt sich auf das spielerische Gerüst von **Rome: Total War**, in dem Sie rundenweise ein Imperium aufbauen und in Echtzeit Feindseligkeiten auf großen Schlachtfeldern austragen. Weg von der Antike, kehrt das Spiel in die Epoche des Mittelalters zurück, das schon im zweiten Teil der Serie (**Medieval**) als Schauplatz diente. Dass es sich dabei aber keineswegs um einen simplen Aufguss handelt, wird uns schon nach wenigen Minuten unseres Studiobesuchs bewusst. Mark Sutherns, Studio-Manager bei Creative Assembly, zeigt uns auf einem riesengroßen LC-Display an der Wand die aktuelle Spielversion. Stimmungsvolle Mittelalterklänge ertönen, während



KUNSTVOLL Fast hat man den Eindruck, ein zeitgenössisches Schlachtengemälde und nicht einen Screenshot vor Augen zu haben. Die Einheiten sehen unglaublich gut aus.

Total effektreich
Herumfliegende Feuergeschosse, lodernde Flammen, Pulverdampf und Staubwolken verstärken die cineastische Atmosphäre bei den großen Massenschlachten in **Medieval 2**.

Total riesig
Die großen Belagerungsmaschinen und die gigantische Schlachtszenerie erinnern an Peter Jacksons Variante des Sturms auf Minas Tirith in **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**.

Total eingemauert
Festungsanlagen sind in **Medieval 2** gewaltige Bollwerke, die über mehrere Verteidigungsringe verfügen. Damit stellen Belagerungsschlachten eine echte Herausforderung dar.

Totaler Durchbruch
Mauern stürzen jetzt spektakulärrerein und halten auch mehr Treffer aus als noch in **Rome: Total War**. Doch Vorsicht: Die KI lauert Ihren Truppen hinter solch entstandenen Engpässen auf.

Totales Schlachtgefühl
Was das gemalte Artwork zeigt, ist auch im Spiel vorhanden: Tausende unterschiedliche Einheiten stürmen über den Bildschirm, um sich in heftigen Gefechten zu bekriegen.

Total War – was ist das?

Wenn Sie anspruchsvolle Runden-Strategie im Stil von **Civilization** gepaart mit riesigen Echtzeitschlachten lieben und dazu ein Faible für historische Szenarien haben, gehört die **Total War**-Serie auf jeden Fall in Ihre Sammlung. Falls **Total War** bisher spurlos an Ihnen vorbeigegangen sein sollte, lässt sich diesen Zustand jetzt mit einer Sammelbox ändern. **Total War: Eras** umfasst die drei Spiele **Shogun**, **Medieval** und **Rome** sowie deren Add-ons. Damit können Sie sich für viele Wochen in den siebten Strategiehimmel zurückziehen – und sich ausgiebig auf **Medieval 2** vorbereiten. Die Box gibt es diesen Monat übrigens auch bei unserem Most-Wanted-Gewinnspiel (Seite 72) zu gewinnen.



MIT SCHILD UND SCHWERT Für jeden Einheitentyp stehen in **Medieval 2** mehrere Outfits zur Verfügung. Armeen unterscheiden sich daher deutlich.

HEIMATVERTEIDIGUNG Nicht nur Burgen verfügen über Verteidigungsanlagen. Auch die militärisch schwächer einzustufenden Städte wissen sich gegen Angreifer zu wehren.

STRATEGISCH Auch wenn die Einheiten in Nahansicht noch so gut aussehen, entschieden werden die Schlachten meist in der gezeigten Perspektive. **Rome**-Fans erkennen sofort das gewohnte Armee-Interface, das nur leichte Änderungen aufweist.



SCHERE-STEIN-PAPIER Speerträger sind immer noch die beste Waffe gegen Kavallerie, haben jedoch schlechte Karten gegen Bogenschützen.

eine Truppe lanzenbewehrter Ritter auf gepanzerten Pferden anmutig vor einer Burgkulisse galoppiert. „Ist das jetzt ein neuer Trailer?", fragen wir. Mark schüttelt den Kopf und sagt grinsend: „Nein, was ihr dort seht, sind echte Spielszenen. Ich zeige euch gleich mehr davon."

Alles auf einer Karte

Herzstück von **Medieval 2** ist wieder eine große Kampagnenkarte, die vom Aufbau an **Rome: Total War** erinnert, optisch allerdings deutlich besser aussieht. Allein die Zahl der Texturen wurde verdoppelt. Das Gelände wirkt insgesamt viel detaillierter und lebendiger. Auf der Übersichtskarte ist zunächst das Europa des Mittelalters zu sehen, um dessen Territorien sich insgesamt 17 Fraktionen streiten. Zeitlich umspannt die Kampagne die Jahre 1080 bis 1530. Als Spieler haben Sie zu Beginn die Wahl zwischen fünf Parteien. Erst wenn Sie im Kampagnenverlauf noch nicht freigeschaltete Fraktionen besiegen, sind diese im Anschluss für neue Partien verfügbar. Jede Fraktion besitzt individuelle Eigenschaften und Truppentypen. „Die Partei der Engländer eignet sich zum Beispiel gut für den Einstieg", erklärt Mark Sutherns im ersten Demolevel, „da sie zunächst nur einen unmittelbaren Gegner, die Schotten, im Genick haben." Spätestens seit **Braveheart** wissen wir, dass die Engländer für ihre Langbogenschützen gefürchtet waren. Natürlich befehligen Sie auch diese Einheiten im Spiel. Als taktisches Spezialmanöver besitzen sie die Möglichkeit, in der Schlachtaufstellungsphase hölzerne Palisadenwälle auf dem Schlachtfeld zu errichten. Dadurch sind die Bogenschützen vor frontalen Kavallerieattacken geschützt. Während Mark uns noch die detaillierten Kämpfer der Engländer vorstellt, marschiert die gegnerische Fraktion der Franzosen schon auf das englische Heer los. Jede Partei im Spiel verfügt über bestimmte Taktiken, was für mehr Abwechslung bei den Schlachten sorgen soll. Die Franzosen demonstrieren dies vor einem Wäldchen: Die Kavallerie schert aus und nutzt konsequent die Deckung der Bäume, entgeht so geschickt dem Bogenbeschuss der Engländer und setzt anschließend zu einem Flankenmanöver an. Im fertigen Spiel soll es in der jeweiligen Fraktionsbeschreibung Hinweise auf deren Stärken und Schwächen geben, sodass sich Ihre Strategie von vornherein besser planen lässt. Die Partei der Venezianer etwa ist militärisch schwächer gestellt, besitzt dafür aber große Geldmengen, während das Heilige Römische Reich Zugriff auf schwer gepanzerte Ritter hat.

Intelligenter Kampf

In den Vorgängerspielen kam es im Spielverlauf immer wieder zu langatmigen Phasen, weil Runde für Runde immer nur einzelne Bataillone aus den Militärgebäuden marschierten. In **Medieval 2** gibt es jetzt ein verbessertes Rekrutierungssystem: So lassen sich in aufgewerteten Burgen maximal fünf Trupps pro Runde ausbilden. Ebenfalls geändert hat sich auch die Verteidigung beziehungsweise die Eroberung einer Festungsanlage. In **Rome** genügte es, lediglich eine Stelle in der Mauer oder ein Tor zu durchbrechen, um anschließend mit den eigenen Truppen ins Zentrum vorzustoßen. Ein kurzer Kampf, und schon übernahm man die Kontrolle. In **Medieval 2** besitzen die Festungsanlagen bis zu fünf Ausbaustufen, die die Zahl der Verteidigungsringe einer Festung erhöhen. Die KI des Computergegners ist inzwischen auch so weit fortgeschritten, dass sie Scheinangriffe vortäuscht, um Ihre Truppen beispielsweise in die Reichweite feindlicher Bogenschützen zu locken. Die Einheiten stürzen jetzt auch nicht mehr dauernd unkontrolliert von den Zinnen wie zuvor. Überhaupt macht

(lesen Sie bitte weiter auf Seite 40)

Total verhandelbar – Diplomatie in Medieval 2

Was du nicht willst, das man dir tu, das füg zuerst dem ander'n zu – herzlich willkommen auf der Diplomatiebühne in Medieval 2.

Mehr Transparenz

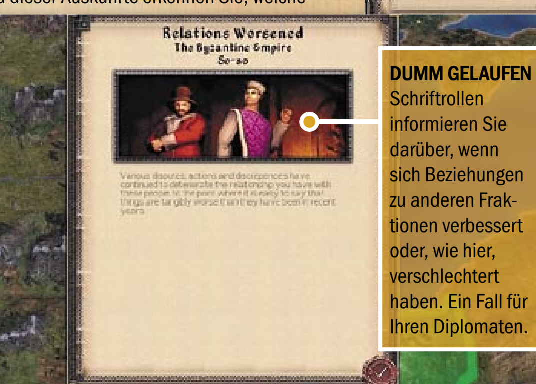
- Schicken Sie Ihre Diplomaten über die Kampagnenkarte, um Bündnisse einzugehen, Forderungen zu stellen oder Kriege anzuzetteln. Das Diplomatiesystem aus **Rome: Total War** beschränkte sich dabei im Prinzip auf eine Gesamtauflistung von Angeboten und Forderungen, die Sie der gegnerischen Partei unterbreiten konnten. In **Medieval 2** gestaltet sich Diplomatie dank etlicher Neuerungen deutlich spannender:
- Bevor Sie einer Fraktion ein Angebot unterbreiten, stehen Ihnen Schriftrollen zur Verfügung, die Ihnen einen Überblick zur entsprechenden Fraktion geben. Dort finden Sie zum Beispiel Infos zur militärischen Stärke, Finanzkraft, zum Ruf und zur Haltung gegenüber anderen Spielparteien. Anhand dieser Auskünfte erkennen Sie, welche Wünsche und Forderungen bei Verhandlungen sinnvoll sein könnten.

Mehr Reaktion

- Wenn Sie im Diplomatiebildschirm Ihre Angebote und Forderungen zusammenstellen, kommt ein Feedback-System zum Einsatz. Eine Infozeile teilt Ihnen sofort mit, ob Ihr Angebot generös oder unvorteilhaft ist. Das ermöglicht ein noch taktischeres Vorgehen: Eine reiche Fraktion, die dringend Militärhilfe bedarf, zeigt sich höchst erfreut, wenn Sie Truppenunterstützung anbieten. Packen Sie nun weitere Forderungen auf die Liste, lässt sich ablesen, ab wann die Verhandlungen beginnen, sich ungünstig zu entwickeln.
- Ein weiteres Indiz für Erfolg oder Misserfolg Ihrer Verhandlungen ist schlicht und einfach die sprachliche Reaktion. Diplomaten reagieren wütend oder freundlich, je nachdem, wie Sie sich als Spieler verhalten. Schlussendlich spielt natürlich auch die Erfahrung des Diplomaten eine Rolle, die sich durch fleißigen Einsatz steigern lässt.



BALANCE Eine kleine Anzeige informiert Sie darüber, wie gut oder schlecht Ihr derzeitiges Angebot ankommt.



DUMM GELAUFEN Schriftrollen informieren Sie darüber, wenn sich Beziehungen zu anderen Fraktionen verbessert oder, wie hier, verschlechtert haben. Ein Fall für Ihren Diplomaten.

INTERVIEW MIT MARK SUTHERNS

„Die Entdeckung Amerikas führt zu einem Wettrennen."





MARK SUTHERNS ist Studio Marketing Manager bei The Creative Assembly.

PC Games: Die Entdeckung der Neuen Welt stellt ja eine Neuerung in der Spielreihe dar. Wie ist die im Spiel umgesetzt?

Sutherns: „Wir haben uns für den so genannten Endgame-Bereich in der Kampagne etwas einfallen lassen, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Beim Vorgänger **Rome** lief es am Ende immer auf die gleichen Handlungen hinaus. Das wollten wir ändern. Im Kampagnenspiel steht zunächst die Eroberung und die Erweiterung des Spielerterritoriums im Vordergrund. Auch die Kreuzzüge im Nahen Osten spielen dabei eine tragende Rolle. Von Amerika weiß man noch nichts und es ist auch auf der Minikarte noch nirgends zu sehen. Gegen Ende des 15. Jahrhunderts kommt es durch ein so genanntes Welt-Event zur Entdeckung des neuen Kontinents. **Medieval 2** weist den Spieler per Nachricht darauf hin, dass es jetzt interessant sein könnte, den Atlantik zu erforschen."

PC Games: Was bedeutet die Entdeckung Amerikas für den Spieler?

Sutherns: „Der Spieler hat ab diesem Zeitpunkt die Möglichkeit, hochseetaugliche Schiffe zu bauen, die natürlich sehr teuer sind. Das Gameplay in der Kampagne verändert sich – standen vorher die großen Schlachten im Mittelpunkt, gilt es nun, sich wirtschaftlich zu etablieren, um die finanziellen Mittel aufzubringen, eine Überseeflotte zu erstellen. Die Computergegner versuchen das natürlich auch und so entsteht eine Art technologisches Wettrennen. Erst mal in Amerika angekommen, muss sich der Spieler mit den dort ansässigen Azteken auseinandersetzen. Die Spielwelt sieht dort völlig anders aus, das beginnt schon mit der Vegetation, den Gebäuden und natürlich mit den Einheiten. Wir haben uns vorgenommen, dass dort auch die spektakulärsten Schlachten zu sehen sein werden, bei denen sich sogar mehr als 10.000 Einheiten auf dem Schlachtfeld tummeln."

PC Games: Schiffe spielen bei der Entdeckung ja eine große Rolle. Gibt es also auch die von Fans seit Langem gewünschten Seegefechte?

Sutherns: „Nein, Seegefechte gibt es auch in **Medieval 2** noch nicht. Wir möchten dieses Feature erst dann einführen, wenn es sich sowohl technisch als auch spielerisch absolut harmonisch in der Spielreihe umsetzen lässt. Es nur deswegen in ein Spiel einzubauen, damit es hinten auf der Verpackung als neues Feature draufsteht, das würde uns absolut nicht gefallen, und ich denke, den Fans ebensowenig."

PC Games: Apropos Fans, für **Rome: Total War** gab es ja das Community-Projekt **Total Realism**. Wie habt ihr diese Eigenkreation aufgenommen?

Sutherns: „Wir haben versucht, auch ohne explizites Editor-Tool **Rome: Total War** so Mod-freundlich wie möglich zu halten. Das Ergebnis **Total Realism** hat mich persönlich sehr beeindruckt. Natürlich kann man solche Veränderungen nicht von vornherein in einem Spiel vornehmen, dass ja auch jenseits der Hardcore-Grenze viele Spieler ansprechen und Spaß machen soll. Das Mod-Team von **Total Realism** hat jedenfalls eine großartige Arbeit abgeliefert, ich bin schon gespannt, was sich die Fans für **Medieval 2: Total War** einfallen lassen."

Totale Übersicht – die Kampagnenkarte

Grafisch runderneuert und mit neuen Funktionen versehen, präsentiert sich die Übersichtskarte von Medieval 2: Total War, auf der Sie die strategischen Entscheidungen für den Kampagnenverlauf treffen.



Burgen und Städte lassen sich imposant ausbauen. Angesichts der vielen Straßen sind wir schon sehr gespannt, wie sich die Wegfindung in der Testversion schlägt.

Natürliche Umgebung

Was auf dem Screenshot statisch wirkt, ist im Spiel eine echte Augenweide. Die Wälder wiegen sich sanft im Wind und sogar Dunstwolken bewegen sich über die Karte hinweg, während an den Küsten und in den Flüssen animiertes Wasser zu sehen ist.

Schlachtfeldplanung

Alle strategisch interessanten Objekte wie zum Beispiel Brücken, Flüsse, Wälder und Hügel, die Sie auf der Kampagnenkarte erkennen, finden sich auch auf dem jeweiligen Schlachtfeld wieder.

Rohstoffvorkommen (X) sind deutlich auf der Kampagnenkarte markiert. Die Agentenfigur des Händlers kann diese Punkte einnehmen und in klingende Münze umwandeln.

Männchen-Schieben

Armeen und sämtliche Agenten bekommen Sie anhand deutlich erkannbarer Figuren auf der Karte angezeigt. Per Rechtsklick lassen sich detaillierte Informationen dazu abrufen. Mit gedrückter Linkstaste bewegen Sie Weiblein und Männleinen über die Strategiekarte.

Die wichtigsten Schaltflächen

1. Ein Doppelklick auf den Briefumschlag gibt Ihnen Zugriff auf die derzeitigen Aufträge, die Sie angenommen haben.
2. Wenn Sie eine Siedlung ausgewählt haben, können Sie über die Schaltflächen Siedlung, Armee und Agenten die entsprechenden Menüs aufrufen.
3. Aufgeklapptes Baumenü
4. Aufgeklapptes Armeemenü
5. Das Wappen zeigt Ihre Spielfraktion an (hier die Engländer).
6. Mithilfe der beiden Pfeiltasten scrollen Sie durch sämtliche Siedlungen in Ihrem Reich. Die Strategiekarte zentriert dann den jeweils ausgewählten Ort auf der Karte.
7. Mit der Sanduhr beenden Sie Ihre Spielrunde.
8. Ein Doppelklick auf den Geldtopf öffnet das Finanz-Menü. Unterhalb der Schaltfläche sehen Sie Ihren aktuellen Kontostand.
9. Das Helmsymbol öffnet das Truppenproduktionsmenü.
10. Das Turmsymbol öffnet das Baumenü.

Häfen und Seefahrt spielen nicht nur bei der Entdeckung Amerikas eine große Rolle im Spiel. Auch innereuropäischer Handel und Truppenverschiebung geht über Seewege vonstatten, die mit gestrichelten Linien dargestellt sind.

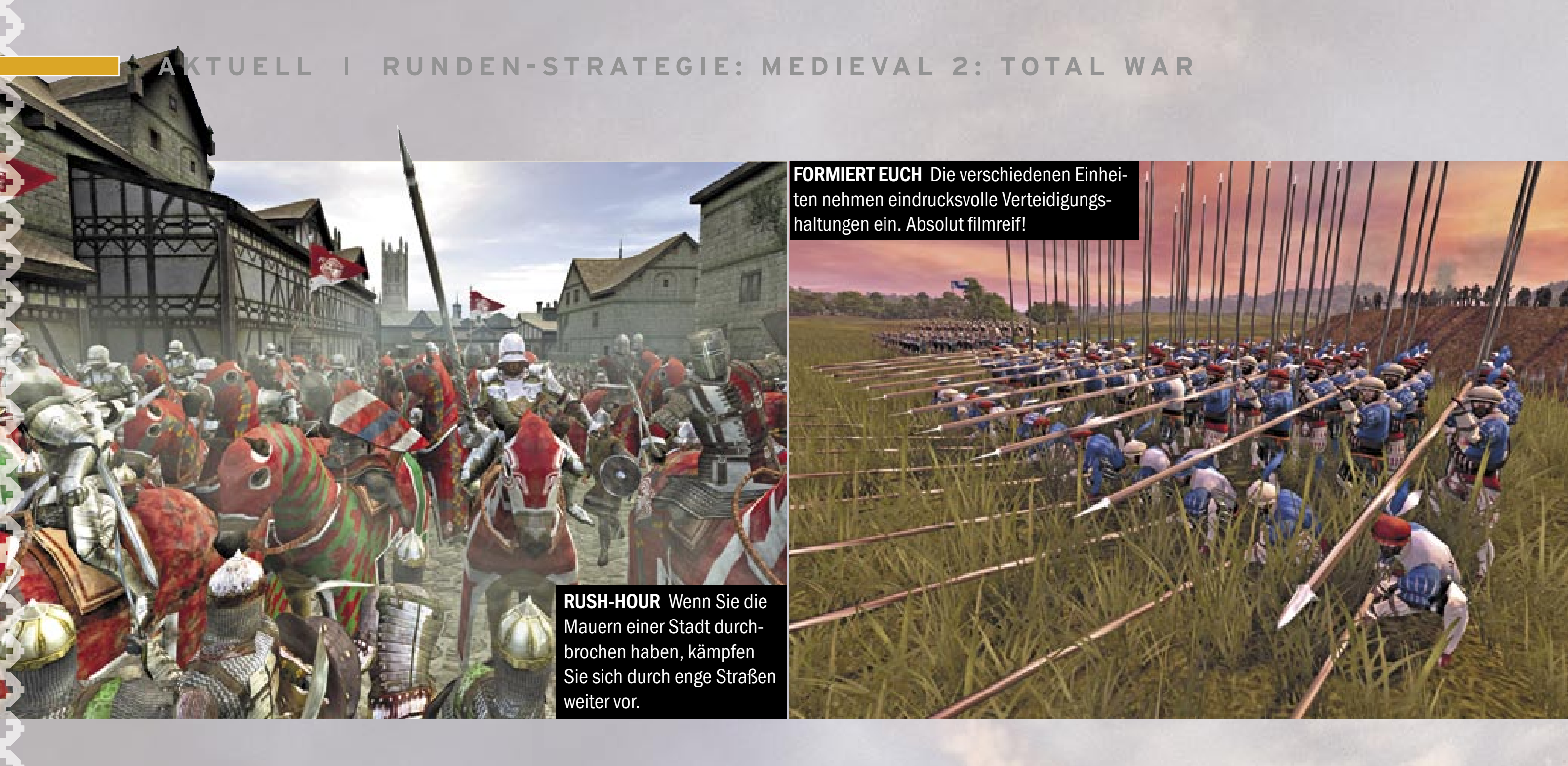
Auch jenseits von Europa tragen Sie große Schlachten aus, wenn Sie beispielsweise mit einer katholischen Fraktion päpstlich angeordnete Kreuzzüge in Afrika bestreiten. Dort erleiden Ihre Ritter Moralabzüge durch die Hitze.

Zoombarer Weltatlas

Die jeweiligen Fraktionsgrenzen sind dank der kräftigen Farben gut erkennbar. Die gezeigte Karte stammt aus dem letzten Zeitabschnitt des Kampagnenspiels. Mittelamerika ist schon entdeckt, was Sie am linken Bildrand der Weltkarte erkennen.

Komfortable Verwaltung

Mit den beiden Schaltflächen für Truppenproduktion und Gebäudebau verwalten Sie kinderleicht sämtliche Siedlungen und Heere in Ihrem Imperium. Sobald das entsprechende Menü geöffnet ist, lassen sich alle Städte, Burgen und Armeen durchschalten.



RUSH-HOUR Wenn Sie die Mauern einer Stadt durchbrochen haben, kämpfen Sie sich durch enge Straßen weiter vor.

FORMIERT EUCH Die verschiedenen Einheiten nehmen eindrucksvolle Verteidigungshaltungen ein. Absolut filmreif!

die Wegfindung einen deutlich intelligenteren Eindruck als in den Vorgängern. Die künstliche Intelligenz ist clever genug, sich in die nächste Verteidigungszone der Festung zurückzuziehen, wenn Sie mit Ihren Truppen weiter vorrücken.

Der Ruf als Feldherr

In den Schlachten spielt die Moral der Truppe eine große Rolle. Je höher die Motivation, desto besser behaupten sich Ihre Mannen auf den Schlachtfeldern. Wie in **Rome** machen Sie auch Kriegsgefangene: Am Ende einer Schlacht zeigt Ihnen eine Statistik, wie viele Gefangene Sie haben und welchen Wert diese besitzen. Der Spieler hat nun die Wahl, ob er die Gefangenen einfach freilässt, gegen Lösegeld verkauft oder gar exekutiert. Jede dieser Maßnahmen beeinflusst wiederum Ihren Ruf als General. Als grausamer Herrscher verbreiten Sie Furcht unter den Gegnern, während ein gütiger Feldherr in der Gunst der Bevölkerung höher eingestuft ist, was zu mehr Zufriedenheit führt. Sie merken anhand dieser Aufzählung schon, dass die Entwickler eine komplexere Verzahnung der verschiedenen Spielelemente vorgenommen haben, um eine noch dichtere, strategische Tiefe zu erreichen.

Total geführt

Falls Sie als Genre-Neuling angesichts der Komplexität zu erschrecken drohen, können wir Sie beruhigen. **Medieval 2** besitzt eine Vielzahl hilfreicher Tutoren, die sich im Laufe des Spiels immer wieder zu Wort melden und Vorschläge machen, was als Nächstes zu tun ist. Wer diese Hilfen nicht benötigt, deaktiviert sie einfach in den Optionen. Damit Sie nicht planlos auf der Kampagnenkarte herumirren, bekommen Sie regelmäßig Missionen aufgetragen. Ähnlich wie der Senat in **Rome**, gibt es bei **Medieval 2** einen Rat der Adligen, der Sie zum Beispiel beauftragt, gegnerische Territorien zu erobern. Zusätzliche Aufgaben erteilt Ihnen die Figur des Papstes. Wie und ob Sie all diese Aufträge erfüllen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Kirchentreue Spieler können ihre Priester zu

Totale Belagerung – mit Pulverdampf und Steingeschossen gegen feste Mauern

Zum Mittelalter-Szenario gehören natürlich auch Burganlagen. Die sind jetzt in Medieval 2 stärker verteidigt als je zuvor. Sie benötigen schon ein entsprechend starkes Arsenal, um ein solches Bollwerk erfolgreich zu überwinden und für sich einzunehmen.

Wurfgewaltig

Katapulte schleudern aus großer Entfernung Steinbrocken gegen die feindlichen Mauern. Dabei kommt auch ein stark aufgebohrtes Physiksystem zum Einsatz: Bröckelndes Mauerwerk stürzt realistisch in die Tiefe und reißt beispielsweise Bogenschützen von den Zinnen.

Schutzbedürftig

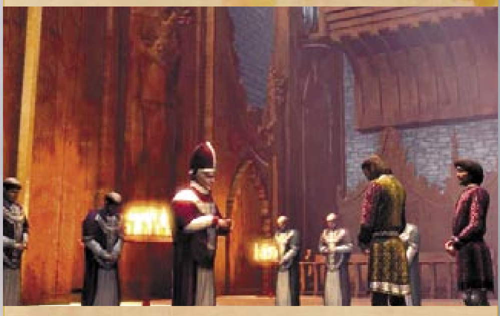
Wenn Sie gegen feindliche Mauern vorrücken, platzieren Sie vor Ihre Katapulte besser einige Soldaten-Bataillone zum Schutz.

Feuer und Flamme

Im Laufe der Kampagne erhalten Sie Zugriff auf verschiedene Artilleriewaffen. Das geschieht aber nicht automatisch – es müssen erst die technologischen Voraussetzungen wie die Erfindung des Schießpulvers vorangehen. Im Spiel spiegelt sich dies anhand eines großen Technologiebaums für jede Fraktion wider. Am Ende gibt es sogar regelrechte Spezialwaffen wie zum Beispiel die riesige Bombarde-Kanone.

Total abgedreht – Event-Movies

Zurücklehnen und genießen – hübsch animierte Filmhäppchen lockern das Spielgeschehen auf.



Viele Hochzeiten und noch mehr Todesfälle

Fans der Serie dürfen sich auf die Rückkehr der so genannten Event-Movies freuen. In **Shogun:Total War** gab es seinerzeit kleine Rendervideos zu sehen, wenn beispielsweise Ninjas einen Attentatversuch auf gegnerische Figuren unternahmen. Bei **Medieval** und **Rome** gingen die Entwickler dazu über, Ereignisse auf der Kampagnenkarte anhand von bebilderten Schriftrollen darzustellen. Der Wunsch der **Total War**-Fans, doch wieder mit Videos zu arbeiten, fand Gehör bei The Creative Assembly. In **Medieval 2** dürfen Sie in qualitativ hochwertigen Rendervideos Ihren Assassinen bei der Arbeit zuschauen oder sind Trauzeuge bei der Vermählung Ihrer hübschen Prinzessin.

Schokolade macht glücklich – die Entdeckung Amerikas

Der italienische Seefahrer Christoph Kolumbus hat es 1492 im Dienste seiner spanischen Majestät vorgemacht, in Medieval 2 dürfen Sie auch mit anderen Nationen in Amerika landen.

Jetzt wird es bunt

Die indianischen Einheiten gehören zu den schillernden Exoten im Spiel. Ihre Rüstungen sind besonders farbenprächtig und mit allerlei Verzierungen versehen. Zwar kommen die Naturburschen ohne große Technologie aus, dieses Manko machen sie jedoch durch eine hohe Kampfmoral wett. Außerdem verfügen die Azteken über eine unerhört große Truppenzahl, sodass Sie sich besser stets auf Kämpfe gegen eine Übermacht einstellen.

Neue Waren für das Land

Die malerischen Städte in Mittelamerika sind der Schlüssel, um neue und vor allem wertvolle Rohstoffquellen für das europäische Festland zu erschließen. Nur dort finden Sie reiche Kakao-, Tabak- und Goldvorkommen, mit denen Ihre Händler großen Profit erwirtschaften. Ziel ist, vor den konkurrierenden Fraktionen Europas in der Neuen Welt zu landen und die dortigen Territorien zu besetzen.



WINNETOUS VORFAHREN Die Ureinwohner Mittelamerikas sind tapfere Krieger.



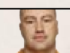
URLAUBSREIF Die Optik der aztekischen Städte könnte glatt aus einem Reisekatalog stammen.

Kardinälen und schließlich sogar zum Papst wählen lassen. Oder steht Ihnen der Sinn eher danach, mit islamischen Truppen Europa zu beherrschen? Abseits der Kampagnen stehen historische Einzelschlachten zur Wahl. Ob darunter so wichtige Ereignisse wie die Schottenschlachten um Falkirk oder Stirling Bridge enthalten sind, bleibt noch ein Geheimnis. Zumindest verriet uns Mark Sutherns, dass die Schlacht von Hastings (1066 n. Chr.) nachspielbar sein wird. Dies war der erste militärische Erfolg der französischen Normannen bei der Eroberung Englands. Das normannische Heer unter Herzog Wilhelm besiegte damals die Angelsachsen unter ihrem König Harald II.

Total atmosphärisch

Nicht nur die Kampagnenkarte hat eine optische Frischzellenkur erfahren – spätestens wenn Sie die bewegten Bilder in unserem Video zu **Medieval 2** (auf der Heft-DVD) gesehen haben, wissen Sie, dass für solche Grafikpracht auch aktuelle Hardware vonnöten ist. Glänzende Shader-3.0-Rüstungen, dynamische Wettereffekte, hochaufgelöste Texturen, verdoppelte Polygonzahlen und herrliche Wasserspiegelungen bringen Ihren Rechner garantiert ins Schwitzen. Auch die Rendertechnik der Schlachtfelder und Siedlungen wurde komplett überarbeitet. Gebäude besitzen jetzt zum Beispiel Lichteffekte pro Pixel und ein punktgenaues Schadensmodell. **Medieval 2: Total War** soll eben ein großes Spektakel sein!

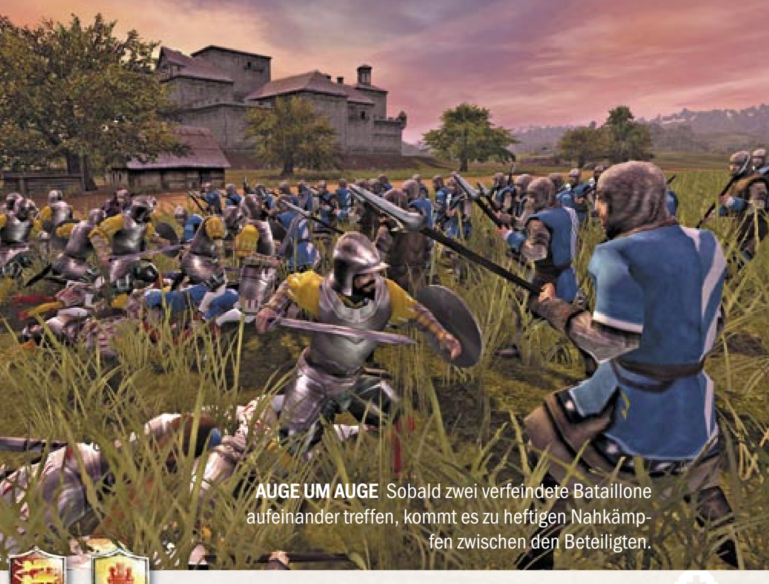
STEFAN WEISS



Auf meinem Kalender ist der November inzwischen dick und rot umrahmt. **Medieval 2: Total War** *sichert sich schon jetzt einen festen Platz in meinem Spieleregal. Der vierte Teil der* **Total War**-*Serie verspricht auf jeden Fall erstklassiges und abwechslungsreiches Strategiefutter im besten Edel-Look.*

Entwickler: The Creative Assembly
Anbieter: Sega
Termin: November 2006

GÄNSEHAUT Beim Anblick solcher Schlachtszenen keimen in uns sofort Erinnerungen an Filmszenen aus **Braveheart** oder ähnlichen Spektakeln auf.



AUGE UM AUGE Sobald zwei verfeindete Bataillone aufeinander treffen, kommt es zu heftigen Nahkämpfen zwischen den Beteiligten.





ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

SENNHEISER COMMUNICATIONS

MP3-Stereo-Kopfhörer

SENNHEISER LX 90 Style

Komfortabler Kopfhörer, der mit überzeugendem Klang und elegantem Design glänzt.

- speziell abgestimmtes Dämpfungssystem
- flexible Konstruktion für optimalen Sitz
- ideal für die Verwendung mit MP3-Playern
- Ohradapter und Gummipolster für hohen Tragekomfort
- einseitig geführtes Kabel
- 116 dB(A) Schalldruckpegel
- 19-22.000 Hz Frequenzbereich
- 3,5 mm Klinke
- inkl. Transport-Case



44,-

MP3-Stereo-Kopfhörer

SENNHEISER MX 70 Sport

Kopfhörer mit Magnetoberfläche für das praktische Handling beim Sport.

- ergonomisches Design für perfekten Sitz
- Neodymmagnete für detailgetreues Klangbild
- schweiß- und wasserresistent
- robuste Hörer und Kabel
- Ohradapter-Set
- 117 dB(A) Schalldruckpegel
- 18-21.000 Hz Frequenzbereich
- 3,5 mm Klinke
- inkl. Transport-Case

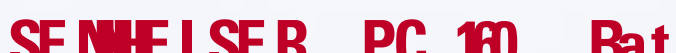
24,-

Stereo-Headset

SENNHEISER PC 160

Das perfekte Headset für ambintionierte PC-Gamer. Das PC 160 Stereo-Hea wurde unter Mitwirkung von führenden Spielern aus der eSport Szene für Gamer entwickelt und bietet den ultimativen Spiele-Sound für näc Spielsessions.

- einstellbarer Kopfbügel für optimalen Sitz
- justierbarer, biegsamer Mikrofonarm
- Noise Cancelling Mikrofon
- Lautstärkeregelung und Stummschaltung im Kabel
- einseitig geführtes Kabel mit 3 m Länge
- 114 dB(A) Schalldruckpegel
- 80-15.000 Hz Frequenzbereich
- 2 x 3,5 mm Klinke



79,-

MP3-Stereo-Kopfhörer

SENNHEISER MX 50 Street

Elastischer Stereo-Ohrhörer für hohe Flexibilität.

- kraftvoller Sound durch SENNHEISER „Basswind System"
- ergonomisches Design und elastisches Material für bequemen Sitz
- ideal für die Verwendung mit MP3-Playern
- asymetrische Kabelführung
- 114 dB(A) Schalldruckpegel
- 19-21.000 Hz Frequenzbereich
- 3,5 mm Klinke



12,-

Stereo-Headset inkl. PC-Spiel

SENNHEISER PC 160 „Battlefield"

Hochwertiges Gamer-Headset inkl. dem spannenden PC-Spiel „Battlefield 2".

- einstellbarer Kopfbügel für optimalen Sitz
- justierbarer, biegsamer Mikrofonarm
- Noise Cancelling Mikrofon
- Lautstärkeregelung und Stummschaltung im Kabel
- einseitig geführtes Kabel
- 114 dB(A) Schalldruckpegel
- 80-15.000 Hz Frequenzbereich
- 2 x 3,5 mm Klinke



99,-

Stereo-Headset

SENNHEISER PC 130

Optimales Headset für Gaming, Sprachsteuerung und Voice-Over-IP.

- einstellbarer biegsamer Mikrofonarm
- Noise Cancelling Mikrofon
- Lautstärkeregelung und Stummschaltung im Kabel
- einseitig geführtes Kabel (3 m)
- 112 dB(A) Schalldruckpegel
- 80-15.000 Hz Frequenzbereich
- 2 x 3,5 mm Klinke

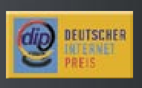


39,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

*€ 0,12 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 136-137











24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*



Battlefield 2142

Es herrscht Krieg: Mächtige Kampfläufer, Panzerdivisionen und futuristische Soldaten kämpfen ums Überleben.

AUF DVD
- Video mit Interview!

Dank des vom Menschen verursachten Klimawandels überzieht Eis große Teile der Erde. Und was tut der Homo sapiens? Er führt natürlich Krieg – um die letzten warmen Flecken unter seine Kontrolle zu bekommen. Einen Krieg, der am Ende eine überlebende und eine vernichtete Seite hinterlassen wird, und Sie stecken mittendrin.

Appetitanreger

Wir besuchten das Entwicklerstudio DICE in Stockholm und hatten Gelegenheit, **Battlefield 2142** mit einer Gruppe Beta-Tester ausführlich anzuspielen. Als alte **Battlefield**-Hasen freuten wir uns auf die Herausforderung. Spielart: Der neue Titan-Modus. Aufseiten der Europäischen Union geht es gegen die Pan-Asien-Koalition in die Schlacht. Als Erstes suchen wir die Charakterklasse aus, die Wahl fällt auf den Sturmsoldaten. Und schon geht's los. Wir starten in einer kleinen Basis, um uns herum warten Panzer, Mannschaftstransporter und Jeeps darauf, bemannt zu werden. Flugs springen wir in einen Tank und lassen die Ketten rasseln – auf zum nächsten Raketensilo! Wie zu erwarten, stoßen wir vorerst nicht auf Widerstand. Bei Silo Nummer zwei fliegen indessen die Fetzen. Piloten der EU und Koalition sind in Dogfights verstrickt, als plötzlich eine Art Schwebepanzer über den Hügelkamm driftet. Der gehört auf keinen Fall zu uns, denken wir und lösen das Geschütz aus. Zu kurz! Der Gegner trifft dagegen und kommt mit Höchstgeschwindigkeit näher. Als die Kanone endlich nachgeladen hat, geben wir sofort den zweiten Schuss ab, der im Gegensatz zum ersten genau im Ziel liegt. Hurra! Der Hoverpanzer ist zwar beschädigt, aber nicht zerstört. Er beginnt uns im Uhrzeigersinn zu umkreisen – und zwar seitwärts! Verdammt, das Ding beherrscht sogar Strafing! Während wir den Geschützturm drehen, versuchen wir die Bewegung des Gegners auszugleichen, indem wir den Panzer zurück und nach links bewegen. Aber es hilft nichts. Nach zwei weiteren Treffern platzt unser Tank auseinander.

Neuer Start, diesmal als Ingenieur. Diese technisch versierte Klasse trägt neben einer Maschinenpistole noch eine Art Panzerfaust mit sich. Sollte uns der Schwebepanzer wieder begegnen, wird er sein blaues Wunder erleben! Die Fahrt zum zweiten Raketensilo verläuft ereignislos, der Kampf verlagert sich bereits zu Silo Nummer drei. Also nichts wie hin. Dort angekommen, können wir unseren Augen kaum glauben. Neben einem niedrigen Gebäude steht ein unbemannter Kampfläufer! Als **Mechwarrior**-Piloten der alten Schule lassen wir uns natürlich nicht lange bitten und wechseln in den Kampfläufer. Eine kurze Testsalve überzeugt uns augenblicklich von der Feuerkraft: Zwei Gatling-Gun-Maschinengewehre, Raketenwerfer und eine Kanone pulverisieren den von uns stehen gelassenen Panzer in Sekundenschnelle. Und wer steuert just in



UNIVERSAL SOLDIER
Schwer bewaffnet, technisch hochwertig ausgerüstet und verzweifelt – die Soldaten des 22. Jahrhunderts kämpfen um das Überleben ihrer Zivilisation.

STURMANGRIFF Soldaten der Europäischen Union greifen die Verteidigungswerke der Pan-Asien-Koalition an.

ABWEHR Von den Wällen feuern die Verteidiger verzweifelt auf die näher rückenden Angreifer.

FEUERERWIDERUNG Mit einigen Salven zwingen die EU-Soldaten die Verteidiger dazu, Deckung zu suchen.

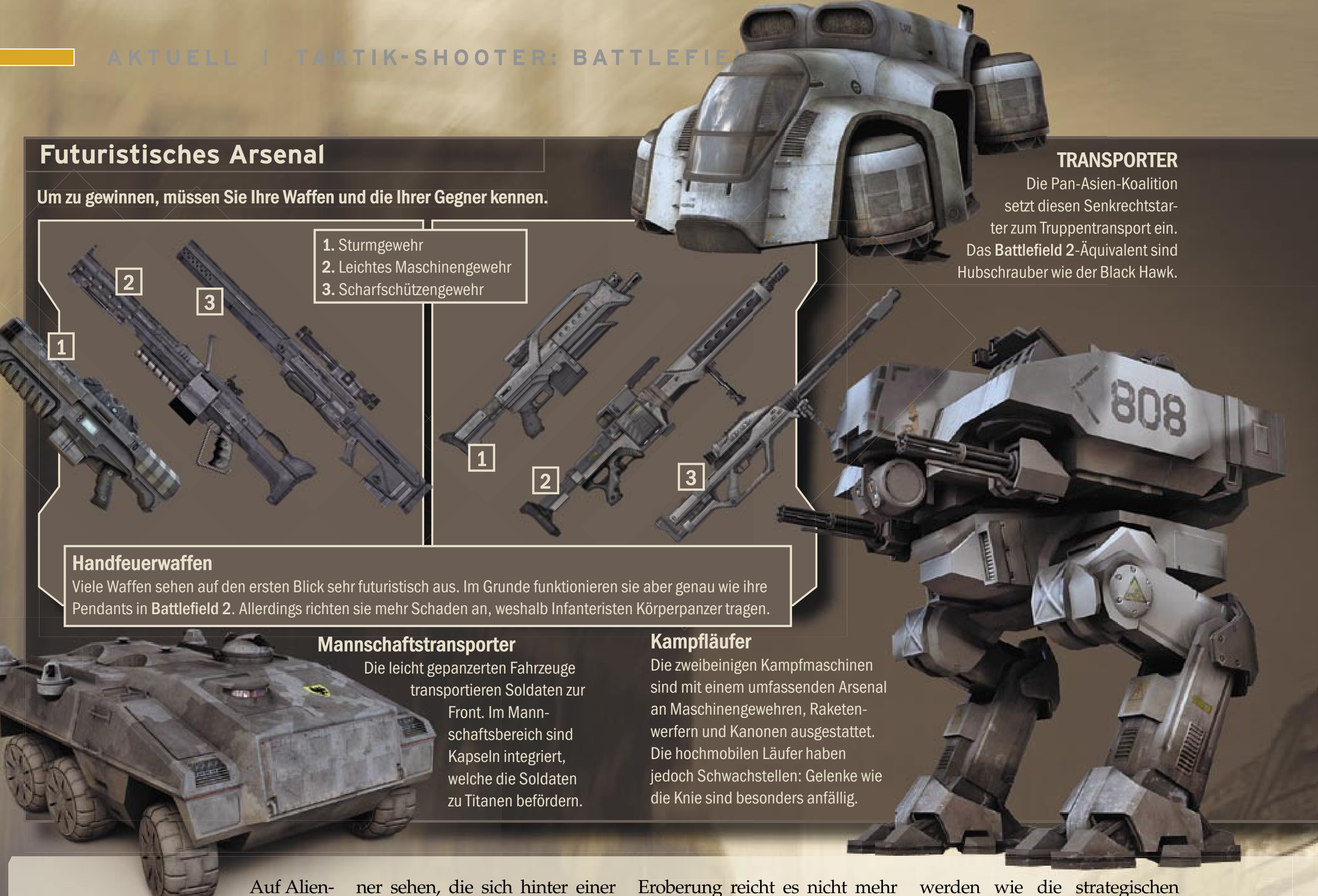
diesem Moment auf uns zu? Der kleine Hovertank. Jetzt heißt es Waffen ausrichten, feuern und die Reste des Ex-Panzerchens mit der Kehrschaufel auflesen.

Nach einer Weile zeigt auch das Raketenbombardement auf den feindlichen Titanen Wirkung. Die Schutzschilde lösen sich auf, von einem Mannschaftstransporter schießen Landungskapseln auf das Mutterschiff des Gegners zu. Durch eine offene Dachluke stürmt das Team ins Innere. Unsere Anwesenheit bleibt jedoch nicht lange unbemerkt. Ein heftiges, aber kurzes Feuergefecht entbrennt im Korridor zur ersten Kontrollkonsole. Als die Verteidiger überwältigt sind, werden fix die vier Konsolen gesprengt und anschließend der Reaktorkern überlastet. Wie von der Tarantel gestochen, rennen wir in Richtung Ausgang – da ist er! Aber zu früh gefreut. Kurz vor dem Shot erreicht uns die Explosion. Egal. Mission erfüllt, der Titan ist Geschichte.

Wo geht die Reise hin?

Das schwedische Entwicklerteam DICE hat einen langen, aber konsequenten Weg hinter sich. Der Urvater der **Battlefield**-Serie heißt **Codename Eagle** und wird von Kennern als Kultspiel gehandelt. Im Szenario des Ersten Weltkriegs angesiedelt, hatten Spieler anno 1999 erstmals Gelegenheit, im Mehrspielermodus zu Fuß oder im Fahrzeug um gegnerische Flaggen zu kämpfen. Zwei Jahre später erschien das während des Zweiten Weltkriegs handelnde **Battlefield 1942**, anschließend **Battlefield Vietnam**. Im letzten Jahr setzte **Battlefield 2** in Sachen moderner Kriegsführung neue Maßstäbe. Dass jetzt ein rein fiktives Szenario folgt, entspräche nur dem natürlichen Lauf der Dinge.

Veranlasste also das Prinzip der Serie die Entwickler zu einem Science-Fiction-Szenario? Senior Producer Marcus Nilssons weiß die Antwort auf diese Frage: „Unsere Designer sind große Sci-Fi-Fans und uns hat **Star Wars Episode 4** inspiriert." In der Eröffnungsszene wird ein Rebellenschiff von einem imperialen Sternenzerstörer gekapert und Rebellensoldaten warten darauf, dass unbarmherzige Sturmtruppen das Schiff entern. „Das darauf folgende Feuergefecht in den Gängen des Schiffs, die Angriffe, Rückzüge und die daraus resultierende Dramatik, das alles wollten wir in **Battlefield 2142** haben. Und so schufen wir den Titan-Modus", erklärt Nilsson.



Futuristisches Arsenal

Um zu gewinnen, müssen Sie Ihre Waffen und die Ihrer Gegner kennen.

1. Sturmgewehr
2. Leichtes Maschinengewehr
3. Scharfschützengewehr

Handfeuerwaffen
Viele Waffen sehen auf den ersten Blick sehr futuristisch aus. Im Grunde funktionieren sie aber genau wie ihre Pendants in **Battlefield 2**. Allerdings richten sie mehr Schaden an, weshalb Infanteristen Körperpanzer tragen.

TRANSPORTER
Die Pan-Asien-Koalition setzt diesen Senkrechtstarter zum Truppentransport ein. Das **Battlefield 2**-Äquivalent sind Hubschrauber wie der Black Hawk.

Mannschaftstransporter
Die leicht gepanzerten Fahrzeuge transportieren Soldaten zur Front. Im Mannschaftsbereich sind Kapseln integriert, welche die Soldaten zu Titanen befördern.

Kampfläufer
Die zweibeinigen Kampfmaschinen sind mit einem umfassenden Arsenal an Maschinengewehren, Raketenwerfern und Kanonen ausgestattet. Die hochmobilen Läufer haben jedoch Schwachstellen: Gelenke wie die Knie sind besonders anfällig.

Soldat
Die Infanterie sieht in 150 Jahren fast genauso aus wie heutige Fußsoldaten. Wie US-GIs tragen sie Körperpanzer, die es allerdings in zwei Ausführungen gibt: leicht und schwer. Die schwere Version schützt besser, schränkt aber die Sprintdauer ein.

EXPLOSIV Moderne Waffen richten wesentlich mehr Schaden an als aktuelle Knarren.

Auf Alienrassen, wie sie George Lucas in seinen Filmen zuhauf auftreten lässt, verzichten die **Battlefield**-Macher hingegen. Zwar sollen sich die beiden Spielparteien deutlicher unterscheiden als beispielsweise Marines und arabische Soldaten in **Battlefield 2**, mit Lasern bewaffnete Außerirdische oder Teleportationstechnologie würden jedoch nicht zur Serie passen. Hightech, etwa ein besseres Head-up-Display, wird es allerdings geben. So können Sie zum Beispiel Gegner sehen, die sich hinter einer Hausecke befinden – wenn einer Ihrer Teamkollegen das Ziel im Sichtfeld hat. Allerdings soll es keine klare Videoübertragung sein, so wie sie etwa **Ghost Recon: Advanced Warfighters** bietet. Der Spieler erkennt nur grob, ob es sich um einen Feind handelt oder nicht.

Kampf dem Titan

Die zweitwichtigste Neuerung ist die Einführung des Titan-Spielmodus. Im Gegensatz zur bisherigen Spielvariante Eroberung reicht es nicht mehr aus, eine bestimmte Anzahl strategisch wichtiger Punkte einzunehmen. Sie müssen auch das Mutterschiff der Gegenpartei vernichten – den Titan. Die waffenstarrenden Giganten ziehen über der Spielkarte majestätisch ihre Kreise und dienen als Startpunkt für Infanteristen und Flieger. Die Titanen sind natürlich verwundbar. Überall auf den Titan-Karten befinden sich Raketensilos, mit deren Hilfe Sie die Schilde der Basisschiffe zum Kollabieren bringen. Die Silos werden wie die strategischen Punkte des Eroberungsmodus – in der Szene auch Flaggen genannt – umkämpft und eingenommen. Haben Sie einen Silo erobert, starten in festgelegten Intervallen Marschflugkörper in Richtung des feindlichen Titans. Haben dessen Schilde genügend Treffer eingesteckt, brechen diese zusammen und Infanteristen dringen in den Kern des Schiffs ein, um Kontrollkonsolen und den Reaktor zu vernichten.

DICE ist überzeugt, dass **Battlefield**-Fans den neuen Spielmodus annehmen werden. Die Entwickler gehen sogar davon aus, dass der Titan-Modus häufiger gespielt werden wird als die herkömmliche Eroberungsvariante. Im Grunde sei der Titan-Modus nur um einige spannende Spielelemente erweitert und ließe dem Spieler trotzdem alle Freiheiten, die er vom Eroberungsmodus gewohnt ist. Zudem passe die neue Spielart perfekt in das Science-Fiction-Szenario von **Battlefield 2142**. Die Macher sind sich des Erfolgs ihrer neuen Kreation sogar derart sicher, dass fünf der insgesamt zehn geplanten Karten Titan-Maps sind.

Schneller und besser

Das Zukunftsszenario bringt eine Beschleunigung des Gameplays mit sich. Insgesamt soll sich **Battlefield 2142** actionreicher als seine Vorgänger spielen. Ein reiner Fun-Shooter wird das Spiel dadurch jedoch nicht, wie wir uns selbst überzeugen konnten. Um Erfolg zu haben, sollten Sie als Team agieren. Die Entwickler wollen Teamplay sogar noch stärker belohnen. So erhalten gut funktionierende Truppen so genannte Field-Upgrades. Das können zum Beispiel bessere Waffen sein, die aber nur in der gespielten Runde verfügbar sind. Nach Abschluss der Partie verschwinden diese wieder aus dem Arsenal.

Einsame Wölfe müssen sich aber nicht um ihren Spielspaß sorgen. DICE versichert, dass Einzelgänger mit **Battlefield 2142** genauso viel Spaß haben werden wie in den Vorgängern.

Dafür spricht die kleine, aber feine Änderung des Charakterklassensystems. Mussten Sie sich zuvor auf einen Soldatentyp wie MG-Schütze oder Ingenieur festlegen und hatten nur Zugriff auf exklusive Ausrüstungsgegenstände, verwischen die Grenzen im neuen **Battlefield**-Teil etwas. Ingenieuren stehen zwar nur bestimmte Waffen zur Verfügung, sie dürfen aber genau wie der Sturminfanterist eine schwere Schutzweste tragen. Allerdings verringert – wie beim Sturminfanterist – die schwere Weste die Zeitspanne, die der Ingenieur sprinten kann. Eine leichte

SPRENGLADUNG Haftminen bringen Fahrzeuge auch in **Battlefield 2142** schnell zur Strecke.

AKTIVIERT Man sieht zwar nur das Bein, aber links steht ein Kampfläufer, der gerade sein Schutzschild eingeschaltet hat.



DAVID GEGEN GOLIATH Infanteristen haben gegen Kampfläufer eine Chance, wenn sie die empfindlichen Gelenke beschädigen.

RASANT Auch in **Battlefield 2142** gibt es spritzige Jeeps, mit denen Sie in kürzester Zeit das Schlachtfeld überqueren.

Der Titan-Modus

PC Games stellt Ihnen den neuen Spielmodus Titan im Detail vor.







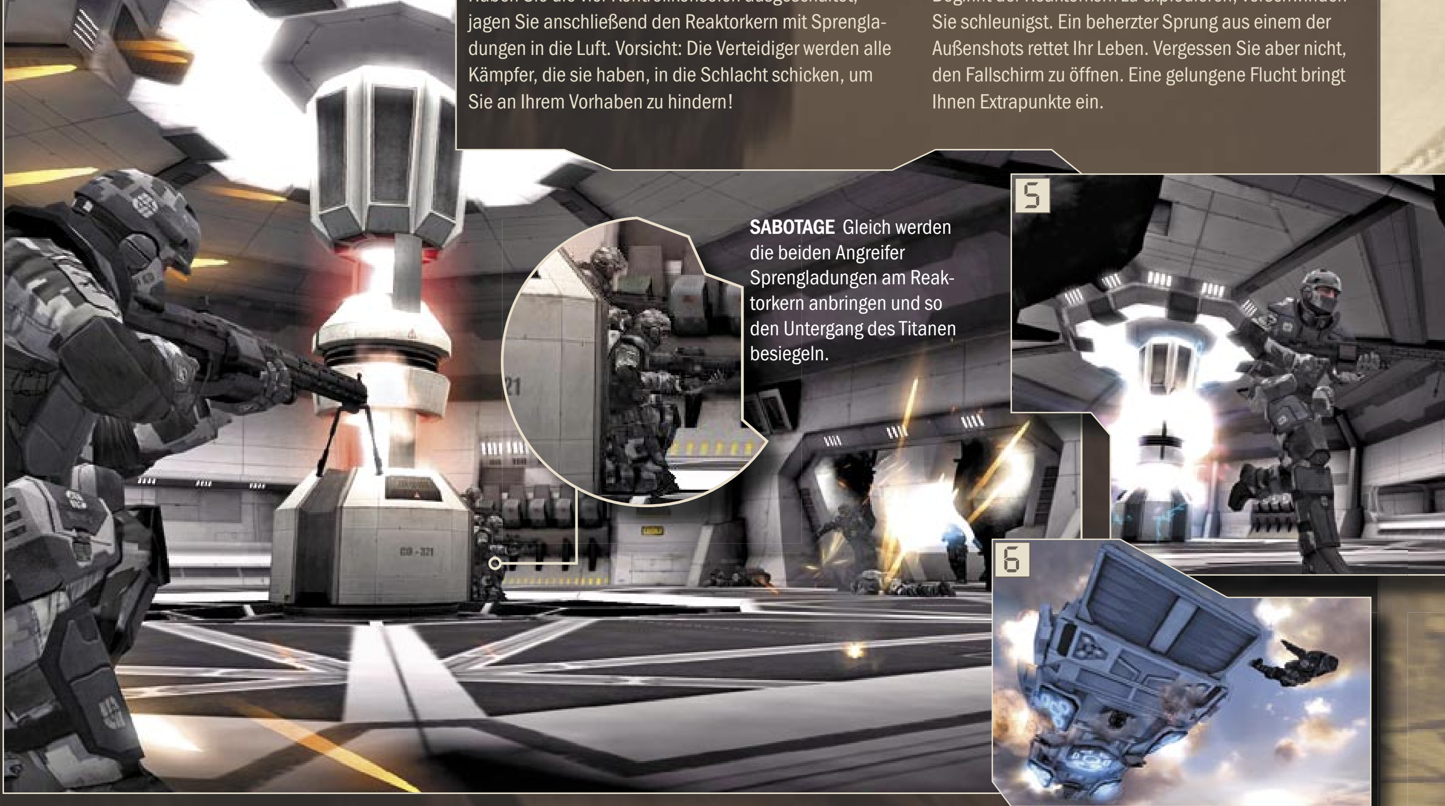
1. Kampf um die Silos
Um in den feindlichen Titan einzudringen, müssen Sie erst möglichst viele Raketensilos einnehmen. Die Raketen werden dann automatisch auf das Feindschiff abgefeuert. Dabei kommen hochmobile Gefechte zwischen Infanterie, Vehikeln und Fliegern zustande.

2. Entern des Titans
Sind die Schilde ausgeschaltet, haben Sie die Wahl: Entweder landen Sie mit einem der Senkrechtstarter auf dem Flugdeck oder Sie fahren einen Mannschaftstransporter in die Nähe des Titanen und schießen sich mit den im Fahrzeug untergebrachten Kapseln hoch.

3. Der Angriff
Entern Sie mit Ihren Teamkollegen den Titanen und kämpfen Sie sich den Weg zu den Kontrollkonsolen frei. Eine gute Mischung aus Sturminfanteristen, Ingenieuren, Aufklärern und Unterstützungssoldaten ist für den Angriff zu empfehlen.

4. Reaktorkern sprengen
Haben Sie die vier Kontrollkonsolen ausgeschaltet, jagen Sie anschließend den Reaktorkern mit Sprengladungen in die Luft. Vorsicht: Die Verteidiger werden alle Kämpfer, die sie haben, in die Schlacht schicken, um Sie an Ihrem Vorhaben zu hindern!

5+6. Die Flucht
Beginnt der Reaktorkern zu explodieren, verschwinden Sie schleunigst. Ein beherzter Sprung aus einem der Außenshots rettet Ihr Leben. Vergessen Sie aber nicht, den Fallschirm zu öffnen. Eine gelungene Flucht bringt Ihnen Extrapunkte ein.



SABOTAGE Gleich werden die beiden Angreifer Sprengladungen am Reaktorkern anbringen und so den Untergang des Titanen besiegeln.

Weste verlängert dagegen die Sprintdauer, bietet aber weniger Schutz. Einige Gegenstände wie Splittergranaten, größere Magazine oder auch Spezialfähigkeiten wie eine verbesserte Sprintfähigkeit stehen ebenfalls allen Klassen zur Wahl.

Neu sind die Kampfläufer. Die zweibeinigen Giganten tragen ein derart großes Waffenarsenal mit sich herum, dass Panzerkommandanten vor Neid erblassen. Die mit großkalibrigen Maschinengewehren, ungelenkten Raketen und Kanonen ausgestatteten Giganten nehmen es leicht mit mehreren Tanks und Infanteristen gleichzeitig auf. Die aus Pilot und Bordschütze bestehende Besatzung ist allerdings nicht unbesiegbar. Kampfläufer haben Schwachstellen, zum Beispiel die Knie. Flieger sind zudem der natürliche Feind der haushohen Zweibeiner und gute Piloten dominieren auch in **Battlefield 2142** das Schlachtfeld.

Auf lange Sicht spannend?

Battlefield 2142 soll langfristig noch motivierender als Teil 2 sein, da sich die Entwickler eine ganze Reihe neuer Belohnungen einfallen ließen. Sie steigen durch Siege wie gehabt im Rang auf, nur dass die Karriereleiter jetzt 40 Sprossen hat. Pro Rang werden neue Ausrüstungsgegenstände freigeschaltet, etwa ein verbesserter Zoom oder effektivere Medikits. Oder Sie bauen in Ihre Handfeuerwaffe ein Gerät ein, das die Laufbewegung ausgleicht, wodurch Sie genauer schießen. Natürlich sind die ersten Ränge schnell erreicht, während es später länger dauert. Die obersten drei Stufen sind nur den drei aktuell weltbesten Spielern vorbehalten. Die unteren Ränge gehen aber nicht leer aus. Die Top-200-Spieler erhalten ein spezielles Abzeichen, das sie als Teil der Elite ausweist. Stirbt die Figur eines solchen Spielers, können ihm die Gegner das Abzeichen wie eine Trophäe abnehmen. Selbstverständlich erhalten die Top-Spieler nach der Wiederbelebung ein neues Emblem. Zweck der Übung: Hat man mal das seltene Glück, einen

INTERVIEW MIT MARCUS NILSSON

„Die Spieler werden den Titan-Modus annehmen."

Marcus Nilsson ist Senior Producer bei DICE

PC Games: Glaubt ihr, dass die Spieler den neuen Spielmodus Titan annehmen werden?
Nilsson: „Der alte Conquest-Modus ist ein sehr fließender Spielprozess, den die Spieler lieben gelernt haben. Aber wir sind überzeugt, dass sie den Titan-Modus ebenfalls annehmen werden. Man hat wie bei der Eroberung viele Freiheiten."
PC Games: Wie seid ihr auf den Titan-Modus gekommen?
Nilsson: „**Star Wars Episode 4** war eine der Inspirationen für den Titan-Modus. Wir lieben die Anfangsszene, in der das Rebellenschiff in den Sternenzerstörer eingesaugt wird und Sturmtruppen angreifen."
PC Games: Viele Spieler halten **Battlefield 2** für verbuggt. Was denkt ihr?
Nilsson: „Die Spieler tun in **Battlefield 2** Dinge, die wir Entwickler überhaupt nicht vorausgeahnt haben. Sie bewegen ihre Fahrzeuge an Orte, die sie eigentlich gar nicht erreichen sollten. So kommen immer wieder Situationen zustande, die Lücken im Spieldesign offenbaren. Es wirkt dann, als wären unsere Produkte verbuggt. Außerdem werden Computerspiele immer komplexer. Entwickler auf der ganzen Welt kennen das Problem. Es wird schwer, den Überblick über das gesamte Projekt zu behalten."



TREFFER In **Battlefield 2142** brennen die Entwickler ein wahres Feuerwerk an Explosionen ab.



ÜBER DEN WOLKEN Auch in **Battlefield 2142** spielen Flugzeuge eine große Rolle. In der Zukunft verfügen Sie ausschließlich über Senkrechtstarter.

der weltbesten Spieler zu erwischen, kann man es danach auch beweisen.

Thema Technik

Im Gegensatz zu den teils umfangreichen Spieländerungen hat sich technisch wenig getan. Die Figuren besitzen mehr Polygone, die Texturen sind detaillierter. Hier und dort gibt es auch schönere Explosionen zu sehen, vor allem wenn EMP-Waffen zum Einsatz kommen und kleine Blitze über Fahrzeuge zucken. Ansonsten hat sich wenig verändert, was auch nicht weiter verwundert. DICE hat für **Battlefield 2142** sinnvollerweise die 3D-Engine des Vorgängers verwendet und etwas aufpoliert. Schließlich ist **Battlefield 2** gerade mal ein Jahr alt und Grafik-Engines haben eine wesentlich längere Lebenszeit – siehe **Quake 3**-Engine. Die Designer beteuern außerdem, dass sie die Technologie nun wesentlich besser beherrschen, als es bei der Entwicklung von **Battlefield 2** der Fall war. Fehler sollen auf ein Minimum reduziert sein und der Rendercode wesentlich schneller arbeiten, was Besitzer schwächerer Hardware sicher freut.

Aus Fehlern lernen

Apropos Fehler: Bei unserem Studiobesuch in Stockholm sprach man ganz offen über vergangene und aktuelle Probleme. Man weiß, dass es Fehler gibt, aber man lässt die Fangemeinschaft nicht allein. Schließlich will man gute Spiele abliefern. Ein Team namens Live Group ist bereits aufgestellt. Es soll sich ausschließlich um die Spieler und bereits veröffentlichter Produkte kümmern. (oh)

OLIVER HAAKE



Auf der E3-Messe im Mai hatte mich **Battlefield 2142** *nicht so stark beeindruckt. Grund dafür war, dass man etwas Einarbeitungszeit braucht. Nach dem Besuch in Stockholm ist jedoch klar: Steckt man erst einmal im Thema, hat einen schnell der* **Battlefield***-Virus infiziert.*

Entwickler: DICE
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Herbst 2006

INTERVIEW MIT COLIN CLARK

„Wir hören auf Fan-Kritik."

PC Games: Die Fans sind aufgrund der Fehler in **Battlefield 2** unzufrieden. Wie geht ihr damit um?
Clark: „Wir hören definitiv auf die Kritik aus der Community. Wir wollen den Fans das Gefühl geben, dass sie Teil der Entwicklung sind. Fehler wollen wir natürlich weitgehend beseitigen. Allerdings gehen wir nicht sofort auf jeden Verbesserungsvorschlag ein. Ein Spieler will, dass wir das Maschinengewehr abschwächen, während zur gleichen Zeit ein anderer fordert, das MG zu verbessern. Daher prüfen wir erst genau, ob die Kritik berechtigt ist."



Colin Clark ist Community Manager bei DICE

PC Games: Andere bemängeln, dass sie im Forum keine oder nur sehr spät Antwort erhalten.
Clark: „Das ist oft ein Problem der Zeitverzögerung. Wir arbeiten eben von Schweden aus, und wenn beispielsweise ein US-Spieler abends etwas postet, schlafen wir schon. Sind wir nicht überall gleichzeitig und geben Antwort, fühlen sich die Spieler schnell allein gelassen."
PC Games: Deutschland befindet sich aber in der gleichen Zeitzone.
Clark: „Es dauert jeden Tag seine Zeit, sich durch die Forumseinträge und die E-Mails zu arbeiten. Um Wartezeiten zu minimieren, verbessern wir den Service jedoch ständig."



El Matador

Willkommen im lateinamerikanischen Drogendschungel: Wie Max Payne 2 bietet auch El Matador heiße Zeitlupen-Action garniert mit netten Physikspielereien.

Beinahe so gut versteckt wie die kolumbianischen Drogenlabors sind die Büroräume des tschechischen Entwicklers Plastic Reality. In einem unscheinbaren Haus mitten in der prächtigen Brünner Altstadt haben die Macher des Echtzeit-Strategiespiels **Korea: Forgotten Conflict** und des **Eisenbahn Simulator**s ihre Zelte aufgeschlagen. Weder ein Firmenlogo noch ein Namensschild lassen von außen erahnen, dass hier im zweiten Stock bis spät in die Nacht mit **El Matador** ein spannender **Max Payne 2**-Konkurrent entsteht. Nur ein modernes elektronisches Zahlenschloss ziert wie in einem Agentenfilm die massive Holztür und sichert die Früchte von rund zwei Jahren schweißtreibender Arbeit vor neugierigen Blicken. Bis heute – denn PC Games spürte als erstes Spielemagazin überhaupt die publikumsscheuen Tschechen in ihrem Versteck auf. Schnell fühlt man sich in den überschaubaren Räumlichkeiten zu Hause. Neben dem Eingang steht gleich der Schuhschrank mitsamt Pantoffeln und im Bad zieren Zahnbürsten den Waschbeckenrand – irgendwie sympathisch. Richtig spannend ist es dann im nächsten Raum: Hier wartet der eigentliche Grund unseres Besuchs: vier spielbare Levels von **El Matador**. Da gerät das Action-Herz voll in Wallung.

Wer hat an der Uhr gedreht?

„Keine Macht den Drogen", lautet die Devise in **El Matador**. Deshalb jagen Sie aus der Verfolgerperspektive statt kleiner Fische gleich die richtig fiesen Bosse quer über deren lateinamerikanische Rauschgiftplantagen. Selbstverständlich nicht auf eigene Faust, sondern im Auftrag der DEA (Drug Enforcement Administration). Dummerweise hockt in der amerikanischen Drogenbehörde ein Maulwurf, der immer wieder Operationen gefährdet und obendrein den Dealern Ihren eigenen Bruder ans Messer liefert. Das schreit nach Rache! In acht Kapiteln mit insgesamt 18 Missionen sagen Sie nicht nur den Drogenbaronen den Kampf an, sondern versuchen auch, den Verräter zur Strecke zu bringen.

Der erste Demolevel verschlägt den El Matador – diesen Spitznamen trägt unser Alter Ego aufgrund seiner gnadenlosen Vorgehensweise – in ein kolumbianisches Städtchen, in dessen verwinkelten Gassen der Drogenboss Enrique Torro gesichtet wurde. Kaum hat sich El Matador während einer der 40 stimmungsvollen Zwischensequenzen spektakulär aus dem Helikopter in einen Hinterhof abgeseilt, fliegen auch schon die Fetzen und wir lernen eine der wichtigsten Funktionen des Spiels schätzen: die Zeitlupe. Per Tabulator-Taste aktivieren Sie die aus **Max Payne 2** bekannte Bullet Time und das Spielgeschehen läuft deutlich verlangsamt ab. Auf diese Weise kann man in aller Ruhe zielen und ballern, ohne angesichts einer Gegnerübermacht gleich in Panik zu verfallen. Anders als bei der Konkurrenz werden die Kugeln nicht dargestellt, sodass es schwer fällt, feindlichen Geschossen auszuweichen. Auch mit ein Grund, warum die Kämpfe nicht ganz die Coolness von Remedys Action-Meisterwerk erreichen. Ein weiterer Unterschied zu **Max Payne 2**: Per „Shift"-Taste vollzieht der DEA-Agent einen einzelnen Hechtsprung in Slowmotion, ohne dass der Zeitlupen-Balken auch nur einen Millimeter schrumpft. Praktisch! Wer nun glaubt, dadurch leichtes Spiel zu haben, wird rasch eines Besseren belehrt. Zum einen agiert die streckenweise nicht geskriptete KI ziemlich clever und geht häufig in Deckung, zum anderen steckt der El Matador eher wenig Treffer weg. Langsames, überlegtes Vorrücken ist also angesagt. Das ist gut so, denn dank der taktisch anspruchsvollen Feuergefechte entfernt sich **El Matador** ein wenig vom Image des simplen **Max Payne 2**-Klons.

Kurzweilige Bosskämpfe

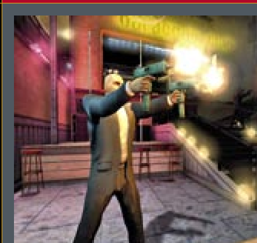
Einen ordentlichen Motivationsschub erhält **El Matador**, sobald Sie einem der gefürchteten Drogenbarone gegenübertreten. Die entpuppen sich nämlich als zähe Endgegner. In dem gespielten Level bereitete uns Enrique Torro mit seiner mächtigen Mini-Gun erhebliche Probleme. Denn das gute Stück verarbeitete gleich mal unsere Deckung – Benzinfässer und Kisten – physikalisch korrekt zu Kleinholz. Ein Lebensbalken am Bildschirmrand verrät übrigens, wann der Mafioso den Löffel abgibt. Wermutstropfen: Die gezeigten Bosse besaßen keine interessanten Spezialattacken, wirkten eher wie robuste Feinde. Aber vielleicht erwartet uns ja im fertigen Spiel der eine oder andere Überraschungsgegner.

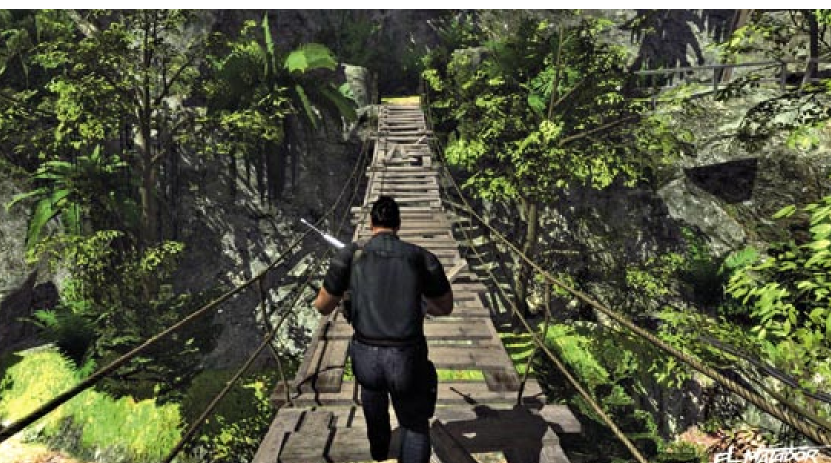
Besonders großen Wert legt das 15-köpfige Entwicklerteam auf Abwechslung. Jedes der acht Kapitel bietet deshalb ein

ACTION-ADVENTURE | AKTUELL

Vorsicht, Verwechslungsgefahr!

El Matador gleicht dem großen Vorbild Max Payne 2 beinahe wie eine Patronenhülse der anderen. Wir haben die zwei Action-Kracher verglichen.

Max Payne 2		El Matador
		
Technische Grundlage ist eine stark modifizierte Version der MaxFX!-Engine, dank der **Max Payne 2** trotz seiner drei Jahre optisch längst nicht zum alten Eisen gehört. Besonders die scharfen Texturen gefallen. Dafür wirken die Figuren etwas steif und leblos.	**Grafik**	Kaum zu glauben, aber wahr: Gerade mal drei Programmierer haben für **El Matador** eine leistungsfähige Engine auf die Beine gestellt, bei der so gut wie jede aktuelle Technikspielerei zum Einsatz kommt – von Specular- und Bumb-Mapping bis hin zu HDR-Rendering.
Der Vorgänger machte die Bullet Time bei PC-Spielen salonfähig, **Max Payne 2** perfektionierte dieses Feature und bietet noch immer die aufregendsten Zeitlupenkämpfe im Genre.	**Bullet Time**	Auch **El Matador** bedient sich des Zeitlupeneffekts, der allerdings nicht ganz so spektakulär rüberkommt wie in **Max Payne 2**, da Sie die Kugeln nicht durch die Luft zischen sehen.
Dank Havok-Engine sinken getroffene Feinde nicht nur glaubwürdig zu Boden, im Kugelhagel oder durch Explosionen gehen auch Glasscheiben und Objekte, etwa Vasen, physikalisch korrekt zu Bruch.	**Physik**	Auch bei der Physik setzen die Tschechen auf eine Eigenentwicklung, die sich nicht vor der Konkurrenz verstecken braucht. Im Gegenteil, es geht sogar deutlich mehr kaputt als bei **Max Payne 2**.
Max Payne ist ein typischer Einzelgänger, der lieber allein Verbrecher durch New York jagt. Gleiches gilt für seine Gespielin Mona Sax, mit der Sie für eine kurze Zeit ebenfalls auf eigene Faust losziehen.	**Team-Kämpfe**	Bei den DEA-Operationen erhält der El Matador recht häufig KI-Kameraden zur Seite gestellt, die mit ihm gemeinsam vorrücken. Befehle nehmen die Kollegen allerdings keine entgegen.
Comic-Strips treiben die düstere Story um Intrigen und Verrat voran. Außerdem leiten atemberaubende Kamerafahrten durch die Levels die einzelnen Missionen spektakulär ein.	**Erzählweise**	**El Matador** setzt auf klassische Cutscenes in Spielgrafik. Das Anti-Drogen-Szenario ist im Genre zwar weitestgehend unverbraucht, wirkt aber nicht so originell wie die Story von **Max Payne 2**.



GRÜNER DAUMEN Einen Hauch von **Far Cry** (dt.) versprüht diese Dschungelmission.



DOPPELSCHLAG Ein Drogenboss attackiert den El Matador mit zwei Uzis.

HILFSKRAFT Ein DEA-Beamter leistet uns in einer Straße Feuerunterstützung.



HAFENARBEITER Drogen sollen verschifft werden. Stoppen Sie den Transport!

ROHE GEWALT In **El Matador** treffen Sie beinahe an jeder Ecke auf schießwütige Dealer. Rätsel oder Schleichelemente gibt es keine.

gänzlich anderes Setting. So verschlägt uns zum Beispiel die nächste Mission geradewegs in den kolumbianischen Dschungel. Ein ebenso idyllisches wie auch todbringendes Szenario, das beinahe mit **Far Cry** (dt.) konkurrieren kann. Nur dass das extrem lineare Leveldesign von **El Matador** keine Abstecher abseits der vorgedachten Trampelpfade erlaubt. Kämpften wir in den engen Gassen noch vornehmlich mit der Schrotflinte, gewinnt im Dickicht das Scharfschützengewehr an Bedeutung, mit dem wir selbst gut getarnte Gegner bereits auf große Distanz entdecken. Überhaupt bietet **El Matador** mit rund 30 Waffen ein gewaltiges Arsenal. Von der MP5 über das M-16 bis hin zur AK-47 sind nahezu alle wichtigen Knarren unserer Zeit vertreten. Sie wollen mehr? Bitte: Mit den Dual Berettas oder Doppel-Uzis kämpft der El Matador im coolen Akimbo-Stil.

El Matador spielt übrigens nicht nur unter freiem Himmel. Im nächsten Probelevel infiltriert der DEA-Fahnder ein von Bösewichten besetztes Hotel. Wir ballern uns durch eine aufwändig gestaltete Lobby, in der neben Fensterscheiben auch diverse Vasen und Möbelstücke eindrucksvoll zu Bruch gehen. Waren wir bislang als Einzelkämpfer unterwegs, leisten uns in der letzten gezeigten Mission – ein filmreif inszenierter Sturm auf ein gigantisches Drogenlabor – mehrere eigenständig agierende DEA-Polizisten tatkräftige Feuerunterstützung. Ganz schön aufregend!

BENJAMIN BEZOLD 

El Matador *brennt ein rasantes und optisch ansehnliches Action-Feuerwerk ab. Eines habe ich bei der geradlinigen Ballerei aber vermisst: einen charismatischen Helden. Wenn Max Payne im wallenden Mantel durch die Levels hechtet, wirken die Zeitlupen-Fights noch cooler als mit einem 08/15-Drogenfahnder.*

Entwickler: Plastic Reality Technologies
Anbieter: Frogster Interactive
Termin: August 2006

INTERVIEW MIT PETR SMILEK

„Wir haben auch sehr viel Max Payne 2 gespielt."



PETR SMILEK ist leitender Programmierer bei Plastic Reality

PC Games: Wie viel Wert legt ihr bei **El Matador** auf die Story?

Smilek: „**El Matador** ist in erster Linie ein reines Action-Spiel, das von den aufregenden Kämpfen lebt. Die Hintergrundgeschichte nimmt dabei einen untergeordneten Stellenwert ein. Was nicht heißen soll, dass sie völlig unwichtig ist. Deswegen haben wir rund 40 Zwischensequenzen eingebaut und man lernt im Laufe des Spiels viele interessante Charaktere kennen, die einem mehr oder weniger stark ans Herz wachsen."

PC Games: Von welchen Spielen oder Filmen habt ihr euch bei der Entwicklung inspirieren lassen?

Smilek: „Hollywood-Streifen wie **Hard Boiled** von John Woo oder **Mann unter Feuer** mit Denzel Washington liefern eine perfekte Vorlage für unser Szenario. Aber ich gebe auch ganz ehrlich zu, dass wir auch sehr viel **Max Payne 2** gespielt haben. Während der Entwicklung versuchten wir darüber hinaus mehrere Spielelemente miteinander zu verknüpfen. So wollten wir beispielsweise Schleich-Elemente à la **Splinter Cell** einbauen. Letztendlich fiel die Entscheidung dann aber doch zugunsten eines reinen Action-Titels."

PC Games: Ist man eigentlich immer nur zu Fuß unterwegs oder gibt es auch Vehikel?

Smilek: „Nein, **El Matador** kommt ganz ohne Fahrzeug-Sequenzen aus. Das Leveldesign ist viel zu eng und verschachtelt, um mit Autos herumzufahren. Das würde weder Spaß machen noch Sinn ergeben."

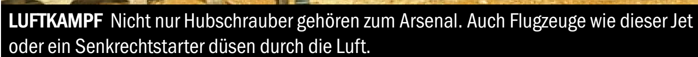
PC Games: Warum habt ihr Lateinamerika als Schauplatz gewählt?

Smilek: „Lateinamerika besitzt den wenig ruhmreichen Ruf, internationaler Mittelpunkt der Rauschgiftszene zu sein. Insbesondere in Kolumbien haben viele Drogendealer ihr Hauptquartier. Deshalb ist es eigentlich einleuchtend, dass die DEA dort operiert und nicht in einer anderen Region. Ein weiterer Grund ist die vielschichtige Vegetation, die sich perfekt für eine abwechslungsreiche Levelgestaltung anbietet."



AOL®

LAND UNTER Die Szenarien setzen sich deutlich voneinander ab. In diesem Katastrophengebiet herrscht weiträumig Hochwasser.



LUFTKAMPF Nicht nur Hubschrauber gehören zum Arsenal. Auch Flugzeuge wie dieser Jet oder ein Senkrechtstarter düsen durch die Luft.



BRISANT Ein Konvoi trägt eine explosive Fracht: Die Terroristen wollen die Raketen in Stellung bringen, die Friedenstruppe soll das verhindern.

KUNST AM BAU Die Städte sind detailliert und verbreiten das passende Flair. Beschossene Häuser gehen dank Physikberechnung spektakulär in die Brüche.

ZWISCHENSEQUENZ Videosequenzen stricken die Geschichte weiter. Zusätzlich laufen im Spiel kurze, eingeblendete Nachrichtensendungen , die bei dieser Version noch fehlten.

Joint Task Force

Terroristen gegen internationale Friedenstruppe – die Story lässt auf ein gewöhnliches Spiel schließen. Bei einem Besuch in Ungarn wurden wir eines Besseren belehrt.

Der kalte Krieg ist lange vorbei, doch die nächste Bedrohung klopft bereits an die Tür: In **Joint Task Force** überziehen terroristische Organisationen in naher Zukunft unbequeme Länder reihenweise mit blutigen Anschlägen. Eine internationale Anti-Terror-Armee stellt sich der neuen Herausforderung. Sie führen diese Truppe ins Gefecht.

Gute Aussichten

Die Geschichte der Kampagne wird wohl niemanden vom Hocker hauen. Anders sieht es aus, wenn man **Joint Task Force** das erste Mal sieht. Bei der Präsentation durch Creative Director Zsolt Nyulászi machten wir jedenfalls große Augen. Auf die Frage, wie denn die opulente Optik zustande kommt, erfahren wir, dass es sich um die Gepard-Engine handele. Moment, die stammt doch von den **Panzers**-Machern? Bei einem späteren Plausch klärt uns Attila Banki-Horvath, Lead Game-Designer von **Joint Task Force**, auf und wird konkreter: „Die Engine wurde von den Leuten hier programmiert, damals für **Panzers** bei Stormregion. Einige verließen später das Studio. Wir kannten den Code also schon – wobei es sich nicht mehr um die ursprüngliche Engine handelt, dafür haben wir zu viel verändert und erweitert." Das glauben wir gern. War schon **Rush for Berlin** in diesem Punkt nicht von schlechten Eltern, zaubern die Programmierer hier große Städte, Landschaften und Einheiten vom Feinsten auf den Schirm. Wie sich bei der anschließenden Partie zeigte, hat das Spiel trotzdem keine übermäßigen Hardware-Ansprüche. Die Rechner waren mit Nvidia-6800er-Grafikkarten bestückt, ohne Physikbeschleuniger.

Denn physikalische Berechnungen sind ebenfalls zu sehen und tragen maßgeblich zum Erlebnis bei. Gebäude brechen unter Beschuss zusammen, Spielfiguren wirbeln bei Explosionen und Kollisionen mit Fahrzeugen durch die Luft. Mit entsprechenden Zusatzkarten zeigt die verwendete Ageia-PhysX-Engine nochmals verbesserte Effekte. Dynamisch wechselndes Wetter und Tageszeiten sind ansprechend. Sandstürme, Regen und Nachtmissionen sorgen nicht nur für Stimmung, sondern beeinflussen den Spielverlauf. Bei geringer Sichtweite entdeckt man Gegner nicht so einfach, dafür kann man aber unbemerkt vorgehen.

Big Brother schaut zu

Zunächst waren wir mit dem Spielen am Zug. Der Basenbau entfällt. Wir ziehen mit einer vorgegebenen Gruppe, bestehend aus wenigen Infanteristen, darunter unser Held Major O'Connell, los. Der Held kann nicht nur Luftschläge anfordern und seine Fähigkeiten verbessern. Falls er fällt, ist die Mission zu Ende. Besonderheiten bei den Soldaten: Die Burschen suchen hinter Objekten Feuerschutz, nehmen vorgegebene Formationen ein, schmeißen sich bei Beschuss in den Dreck und setzen bei Bedarf vorhandene Granaten und Panzerfäuste ein. Das funktioniert auf Wunsch und in gewissem Umfang automatisch – kommandieren müssen Sie selbstverständlich immer noch selbst. Kurz darauf erobern wir einen in einer Halle abgestellten T-55-Panzer. Umherliegende Ausrüstung und Fahrzeuge sacken wir kurzerhand ein.

Trotz des fiktiven Hintergrunds wird Realismus groß geschrieben. Die Ausrüstung der Untergebenen können Sie ändern. Doch selbst mit Panzerfaust tun sich Soldaten bei Fahrzeugen schwer: Der Schütze braucht eine Weile, bis er zielt und feuert, und verfügt über begrenzte Munition. Ohne Deckung lebt er aber eventuell nicht mehr lange genug. Auch gibt es keine Ressourcen, abgesehen von Geld. Letzteres bekommen Sie für gemeisterte Aufgaben zugewiesen (siehe Kasten unten) und ordern per Offizier Nachschubtruppen, die ein Hubschrauber bringt und die sich vor Ort abseilen. Oder Sie erobern eine Landebahn und fliegen schweres Gerät ein.

An den Schauplätzen treffen Sie auf real existierende Vehikel zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Sogar ein Senkrechtstarter ist mit dabei. Wer mit seinen Truppen gut haushaltet, darf diese mit in die nächste Mission

Bezahlt von Vater Staat

Als internationale Friedenstruppe stehen Sie unter strenger Beobachtung. Von der öffentlichen Meinung hängt ab, wie viel Fördergelder Ihnen für erledigte Aufgaben zukommen. So sollten Sie besser keine Fehler begehen und unnötige Gewalt vermeiden.



Medienbeobachter
Auf solche Übertragungswagen stoßen Sie des Öfteren. Dann sollten Sie sich besonders gut benehmen und auf gar keinen Fall Zivilisten zu Schaden kommen lassen. Denn das wirft ein ungünstiges Licht auf die Operation und bedeutet weniger Geld. Zudem sind die Reporter ebenfalls schutzbedürftig.



Hilfsorganisationen
In den Krisengebieten treffen Sie auch Hilfsorganisationen, die wie hier im Stadion ein Lager errichtet haben, tätig. Als Bonusziel gehen wir denen meist zur Hand, geleiten Hilfslieferungen bis in Dörfer oder zu den Basen. Durch solche Aufgaben bessern Sie auch Ihr angeschlagenes Ansehen wieder auf.



ÜBERSICHT Wir beschützen einen wichtigen Konvoi im feindlichen Gebiet, bis er die Hilfslieferungen in den umliegenden Dörfern abgeladen hat.



IM ÜBERFLUG Flugplätze gehören zu den wichtigsten Zielen, die es zu sichern gilt. Eine Transportmaschine lädt von uns geordertes schweres Gerät ab.



DA BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN Auch mit Wasserfahrzeugen sind Sie unterwegs, wie hier im Hafen. Die Grafik würde so manchem Ego-Shooter zur Ehre gereichen.



STEIN, SCHERE, PAPIER Je nach Situation müssen Sie die richtigen Einheiten anfordern. Ohne gute Luftabwehr nützt Ihnen sonst der schönste Panzer nichts.

nehmen. Den besten Mann befördern Sie zum Offizier.

Dichte Atmosphäre

Die Einzelspielerkampagne umfasst fünf Episoden in Somalien, Kolumbien, Afghanistan, Irak und Bosnien mit insgesamt 21 Missionen. Die Szenarien setzen sich deutlich voneinander ab und wirken stilecht. „Wir haben uns von Filmen und anderen Spielen inspirieren lassen, darunter **Black Hawk Down**. Aber auch **Battlefield 2** hat hier einiges zu bieten", erzählt Attila Banki-Horvath. Die Frage, ob denn das Entwicklerteam auch selbst spielt, verneint er: „Wir arbeiten schon seit sechs Jahren an dem Titel. Wir gehen eigentlich nur noch zum Schlafen heim." Die Assoziationen mit der Kinovorlage entstehen nicht zuletzt durch die superbe Musik, die uns Gabor Mogyorosi beim Rundgang durch das Studio vorspielt. Die eindrucksvollen Soundeffekte stammen teils original vom Schießplatz oder wurden bei echten Helikoptern aufgenommen. Bei all der Euphorie wollen wir die Mehrspielergefechte nicht ganz aus den Augen verlieren. Denn die könnten den Einzelspielerteil noch toppen. Bis zu acht Spieler in vier Teams treten hier gegeneinander in den Modi Domination, Deathmatch und einer noch unbekannten Variante an. Die Community wird sicher freuen, dass Most Wanted verspricht, gleich einen Editor mitzuliefern. Zu zweit können Sie übrigens auch die Kampagne kooperativ durchspielen. Wir freuen uns schon jetzt auf das fertige Testmuster.

ANSGAR STEIDLE 

*Genau darauf haben wir gewartet: Armeen mit realistischen Vorbildern und eine Hammergrafik. Bei der Präsentation wollten wir gar nicht mehr mit dem Spielen aufhören. Wir sind vor allem gespannt, ob der Mehrspielerteil **C&C Generäle** das Wasser reichen kann. **Joint Task Force** hat gute Voraussetzungen dafür.*

Entwickler: Most Wanted Entertainment
Anbieter: Vivendi
Termin: 4. Quartal 2006

PC Games unterwegs

Wir waren in Budapest beim ungarischen Studio Most Wanted Entertainment vor Ort und trafen das Programmierteam von Joint Task Force.



Nach einer ausführlichen Präsentation des Spiels durch Creative Director Zsolt Nyulászi (Mitte) spielten wir eine Vorabversion des Titels selbst Probe. Wie **Joint Task Force** entsteht, erfuhren wir beim Rundgang durch die Räumlichkeiten und wir unterhielten uns unter anderem mit Lead Game-Designer Attila Banki-Horvath (rechts).



ABSEILEN Mitten im Dschungel bringt ein Helikopter Soldatennachschub zum Kampfschauplatz und verschwindet danach wieder.



Die Siedler 2

Die nächste Generation | Zehn Jahre ist es her, dass kleine Pixelfiguren für durchspielte Nächte am PC sorgten. Das soll sich jetzt wiederholen.

Im Jahre 1996 gab es für Aufbau-Strategen nur wenig Schlaf, als ein deutsches Entwicklerteam namens Blue Byte den Wusel-Hit schlechthin unters Spielervolk brachte: **Die Siedler 2**. Die Spieler waren gefordert, eine effektive Infrastruktur aufzubauen, mittels der man mit viel Geschick Waren transportierte, um zum Erfolg zu gelangen. Die große Fangemeinde blickt(e) sehnsüchtig auf den zweiten Teil zurück, denn alle nachfolgenden **Siedler**-Spiele verloren mehr und mehr von der Genialität, die diesen Teil krönte. Ubisoft fasst sich nun ein Herz und veröffentlicht anlässlich des zehnjährigen Geburtstags des knuffigen Aufbauspiels ein Remake: **Die Siedler 2: Die nächste Generation**. Die Neuauflage soll auf jeden Fall das Flair des Originals besitzen. Um das gesteckte Ziel zu erreichen, fand sich sozusagen ein All-Star-Team aus **Siedler 2**-Entwicklern zusammen. Das bisherige Ergebnis der Kooperation von Funatics- und Bluebyte-Entwicklern trudelte am 28. Juni in Form einer spielbaren Beta-Version bei uns in der Redaktion ein. Nach der Installation stiegen wir gleich in die Kampagne ein und sofort nach Spielstart war es da, das altbekannte, geliebte Spielgefühl aus ehrwürdigen **Siedler 2**-Tagen. Schnell entstehen die bekannten Wirtschaftskreisläufe wie Holzfällerhütte, Förster und Sägewerk, Bauernhof, Mühle, Brunnen und Bäcker, Kohle- und Eisenbergwerk, Eisenschmelze und Schmiede. Alles funktioniert genau wie vor zehn Jahren. Immer noch besteht der große Reiz darin, sein kleines Reich zu optimieren und die Abläufe zu perfektionieren.

Lohnt sich der Aufwand?

„Wieso soll man überhaupt die Neuauflage spielen, wenn doch alles wie im alten Spiel abläuft?“, fragen Sie sich vielleicht. Ganz einfach – wir Menschen neigen dazu, alles Schöne aus vergangener Zeit zu verklären. Aber betrachten Sie doch mal den Vergleichskasten oben rechts – das Originalspiel ist grafisch, nun ja, nicht mehr „so ansehnlich“, um es vorsichtig auszudrücken. Auch gab es damals keine Tooltipps oder ähnlich komfortable Hilfen. Entwickler Funatics hat es wirklich hinbekommen, das ursprüngliche Spielflair zu erhalten, und dennoch leichte Anpassungen vorzunehmen, die aus heutiger Sicht spielerisch Sinn ergeben. Beispielsweise war es im Originalspiel mitunter ein echter Krampf, seine Militäreinheiten gescheit an die Landesgrenzen zu bringen, um den Gegner anzugreifen. Im Remake lassen sich nun Militärgebäude ausbauen, sprich: Aus einem Wachturm lässt sich problemlos eine Festung errichten, der Abriss des alten Gebäudes ist nicht mehr nötig, lästige Grenzverschiebungen entfallen. Sie tragen lediglich die Kosten für die Erweiterung. Ebenfalls neu ist die Funktion, Soldaten auszulagern. Damit reagieren Sie wesentlich flexibler auf Bedrohungen. Ausgelagerte Einheiten marschieren zunächst zum Hauptquartier zurück – von dort kann sie der Spieler neu verteilen. Auch beim Gebäudebau beziehungsweise -abbau hat sich etwas getan. **Siedler 2**-Veteranen erinnern sich eventuell noch an ihre Anfängerfehler: Wer zum Beispiel die Holzwirtschaft vernachlässigte, manövrierte sich schnell in eine Sackgasse, wenn es nicht mehr genügend Bauholz für eine Holzfällerhütte gab. In der überarbeiteten Version erhalten Sie die Hälfte der Rohstoffe zurück, wenn Sie ein Gebäude abreißen – ein klares Zugeständnis an Einsteiger.

Neuer Glanz

Eines der Markenzeichen von **Die Siedler 2** war die knuffige Knuddelgrafik. Diesen Look dürfen Sie auch im Remake erwarten. Als wir uns die stämmigen Knubbelnasen-Figuren des Römervolkes länger anschauten, war eine gewisse Ähnlichkeit mit einem bekannten Nintendo-Helden nicht von der Hand zu weisen. Klar, die Rede ist von Super Mario. Auch die tierischen Bewohner – etwa Rehe und Hasen – wirken wie aus einem **Bambi**-Film entsprungen. Die **Siedler**-Reihe kehrt also zu ihren Wurzeln zurück und lässt den **Die Siedler: Das Erbe der Könige**-Ausflug in „ernste“ Fantasy-Gefilde in Vergessenheit geraten.

Insgesamt hinterlässt der 3D-Look einen hübschen Eindruck. Schöne Shader-Effekte zaubern glanzvolles Wasser auf den Monitor und detailreiche Gebäude zieren Ihre Siedlung. Dank der hohen Zoomfunktion können Sie Ihren Arbeitern regelrecht über die Schulter schauen, wenn sie beispielsweise aus Baumstämmen Bretter sägen, Mehl und Wasser zu Brot verarbeiten und vieles mehr. Weniger gelungen ist die Darstellung der Bäume – bei näherer Betrachtung wirken die grobschlächtig. Im Vergleich zu den detaillierten Gebäuden sind die ziemlich hässlichen und detailarmen Texturen an den Bäumen nicht zu übersehen. Finden die Grafiker bis zur Veröffentlichung noch Zeit, daran zu feilen? Sehr schön gelungen sind jedenfalls die unterschiedlichen Regionen der Spielkarten. Europäisch anmutende Inseln sind ebenso vertreten wie Wüstenareale. Auch bedrohlich-düstere Lava-Gegenden mit ihren Vulkanen gibt es zu bestaunen.

Römer, Nubier und Asiaten

Drei spielbare Völker bietet die überarbeitete Version des Klassikers. In der Kampagne beschäftigen Sie sich ausschließlich mit den Römern. Die Nubier und Asiaten lernen Sie im Verlauf der zehn Missionen als Gegner kennen. Im freien Spiel und im Mehrspielermodus können Sie dagegen auch selbst auf Seiten der Nubier oder Asiaten antreten. Spielerisch unterscheiden sich die drei Völker nicht. Umso mehr haben sich die Entwickler Zeit genommen, die drei Parteien optisch unterschiedlich zu präsentieren. Während die Römer im klassischen Siedler-Gewand daherkommen, zeichnet sich die Architektur der Asiaten durch herrliche Pagodendächer aus. Auch bei den Details der Betriebe lassen sich Differenzen ausmachen. Während beim römischen Sägewerk eine Kreissäge für die begehrte Bretterware sorgt, verfügen die Nubier über eine Gattersäge, die mit Knochenzähnen bestückt ist. Auch die übrigen Gebäude der Nubier strahlen Natürlichkeit aus: Elefantenstoßzähne verzieren Türme und Gebäude, ein gespanntes Zebrafell kennzeichnet das Häuschen des Jägers ...

Grenzkonflikte

Während Sie in den ersten Missionen noch ruhig vor sich hinsiedeln, gilt es später, besetzte Territorien zu erobern. **Die Siedler 2: Die nächste Generation** setzt dabei auf das Ursprungskonzept: Mithilfe von stationierten Grenzsoldaten visieren und greifen Sie gegnerische Militärgebäude an. Es gibt nach wie vor unterschiedliche Soldatenränge, für die bestimmte Ressourcen nötig sind. So bedarf es beispielsweise eines Vorrats an Goldmün-

Die Siedler 2: Vom Pixel-Figürchen zum Polygon-Modell

Flache 2D-Optik ist einfach nicht mehr zeitgemäß, das fanden auch die Entwickler von Die Siedler 2 und kleideten das Spiel grafisch neu ein.



Die Siedler 2

Nur wenige Pixel groß waren die **Siedler**-Figuren vor zehn Jahren und von echten Animationen konnte keine Rede sein. Trotzdem beschäftigte man sich stundenlang damit, dem bunten Treiben auf dem Monitor zuzuschauen. Arbeiter, die gerade nichts zu tun hatten, zückten schon mal ein Springseil, um sich fit zu halten, lasen Zeitung oder kauten Kaugummi.
Richtig süchtig machte das Straßenkonzept des Spiels. Nur mit einer geschickt aufgebauten Infrastruktur schaffte es der Spieler, Waren effektiv zu transportieren und die damit verbundene Güterproduktion zu optimieren. Trampelpfade wurden bei starker Nutzung zu Pflasterstraßen umgewandelt, auf denen schließlich fleißige Esel für raschen Abtransport sorgten. Gleichwohl sorgte das Straßenmanagement manchmal für Frust, wenn es zu Staus kam und man den Eindruck gewann, dass sich nichts mehr bewegt.

Die Siedler 2 – Die nächste Generation

Vergleicht man die beiden Bilder, fallen sofort die Gemeinsamkeiten auf. Auch im Remake (unten) gibt es die Bauplatzanzeige, unterschiedliche Straßen mit Fähnlein, zwischen denen die Arbeiter Rohstoffe und Waren transportieren. Neu ist, dass Sie bei aktivierter Bauplatzanzeige über allen Gebäuden den jeweiligen Namen und die aktuelle Produktivität angezeigt bekommen – das sorgt für mehr Übersicht.





Szenen aus der Demo – so spielen sich die neuen, alten Siedler



RODUNG Nicht immer können Sie das benötigte Gebäude direkt an die Rohstoffvorkommen bauen. Das Steinfeld etwa ist durch einen Wald blockiert – holzen Sie ihn vorher ab.

1 Kohleabbau
Ob Sie Werkzeuge, Waffen oder Münzen herstellen möchten – für die Verhüttungs- und Verarbeitungsbetriebe benötigen Sie viel Kohle. An der Küste befinden sich gleich mehrere solcher Vorkommen. Ein direkt daneben platzierter Angler versorgt die Minenarbeiter dann fürs Erste mit Nahrung. Später liefern Sie Brot und Schinken.

2 Grenzerweiterungen
Errichten Sie Wachstuben und -türme. Sobald diese von Soldaten besetzt sind, erweitern sich die Grenzen Ihres kleinen Reiches.

3 Straßenbau
Besonderen Wert legen die Entwickler auf die schon im Klassiker enthaltene Infrastruktur. Alle Waren und Rohstoffe sind über Straßen zu transportieren. Gelände und Bauplätze beeinflussen dabei die mögliche Streckenführung – da ist strategisches Geschick vonnöten.

4 Bergbau
Eisen-, Gold-, Kohle-, Granit und Wasservorkommen spürt der Geologe auf. Sie müssen eine Fahne nebst Straßenanbindung errichten, dann können Sie den hämmernden Wicht vor Ort schicken. Sobald er etwas gefunden hat, stellt er mit einem „Jippie" ein Info-Schild auf.

Brotproduktion
Bauernhöfe produzieren Korn (1), das zur Mühle (2) überführt wird. Ein Brunnen (3) liefert Wasser, das zusammen mit dem Mehl aus der Mühle in der Bäckerei (4) zu Brot verarbeitet wird. Die Brote kommen ins Lager (5).

Werkzeug und Waffenproduktion
Das im Eisenbergwerk (1) geförderte Erz liefern die Träger in der Eisenschmelze (2) ab, die zusätzlich mit Kohle versorgt sein muss. Die entstehenden Stahlbarren verarbeitet der Schmied (3) weiter.

Bierherstellung
Das „flüssige Brot" ist schnell hergestellt: Ein Bauernhof liefert das Korn (1) als Grundlage, der Brunnen (2) in der Nähe das benötigte Wasser. Diese Rohstoffe verarbeitet die Brauerei (3) zu Bier. Prost!









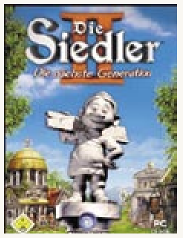
PRACHTVOLL Alle drei Völker besitzen einen individuellen Baustil, den die Asiaten hier eindrucksvoll vorstellen.

JUGENDSCHUTZ Kämpfe tragen die Siedler unblutig aus.

PUTZIG Gebäude wie das Sägewerk besitzen liebevolle Details.

Achtung Baustelle !

Kurz vor Redaktionsschluss bescherte uns Ubisoft Details zum Karteneditor, der im fertigen Spiel enthalten ist.



Das bietet der Karteneditor:
1. Alle im Spiel enthaltenen Karten lassen sich mit dem Editor bearbeiten, so dass Sie bequem eigene Ideen einbauen können.
2. Wer komplett neue Karten erstellen will, dem stehen folgende Tools offen: Editieren von Boden-Patterns, Höhenstufen, Objekte, Doodads, Eventtrigger (um beispielsweise Sounds, Nachrichten und Siegbedingungen einzubauen) zurückgreifen. Auch Startpositionen und Rohstoffvorkommen lassen sich bearbeiten, was besonders bei Mehrspielerkarten wichtig ist.
3. Dazu enthält der Editor Standardfunktionen für Objekte wie Platzieren, Bewegen, Aufnehmen, Löschen, Kopieren und Einfügen. Objekte lassen sich mithilfe von so genannten Listboxen schnell selektieren und mihilfe einer Vorschaufunktion leicht identifizieren.
4. Eine automatische Texturierung für Geländeabschnitte sowie diverse Brushes helfen bei der Verschönerung Ihrer Karten. Hilfreich für die Erstellung von Multiplayer-Karten ist die Option, ganze Karten oder Abschnitte zu spiegeln.
5. Der absolute Clou: Sämtliche Karten des Originalspiels lassen sich ebenfalls in den Editor laden, bearbeiten und in die aktuelle Version einbinden. Damit erfüllt sich der Wunsch vieler Fans, auch im Remake mit den hübschen Weltkarten, des Vorgängers zu spielen.

zen und Bier für die höheren Ränge. Mit Schiebemenüs, die eins zu eins der Urversion entsprechen, legen Sie fest, wie die Soldaten in Ihrem Reich verteilt sein sollen. Auf diese Art lassen sich wahlweise die stärksten oder schwächsten Einheiten an die Front verlegen.

Wenn sich ein gegnerisches Militärgebäude in Reichweite befindet, klicken Sie einfach auf Ihr Gebäude und geben den Befehl zum Angriff. Die Kämpfe laufen dann automatisch ab: Die Einheiten marschieren putzig animiert zum Gegner hin und stellen sich dort auf. Anstelle von großen Massenschlachten tragen die Siedler ihre Streitigkeiten allerdings in Duellform aus. Abhängig von Ihren gewählten Voreinstellungen treten nun zuerst Ihre stärkeren oder schwächeren Kämpfer an. Der Verlierer sieht anschließend zu, wie sein Militärgebäude ins feindliche Lager überwechselt – dabei kommt es zu Grenzverschiebungen. Alle Gebäude des Gegners, die sich nun auf dem erweiterten Territorium des Siegers befinden, gehen in Flammen auf.

Kein Splitscreen mehr

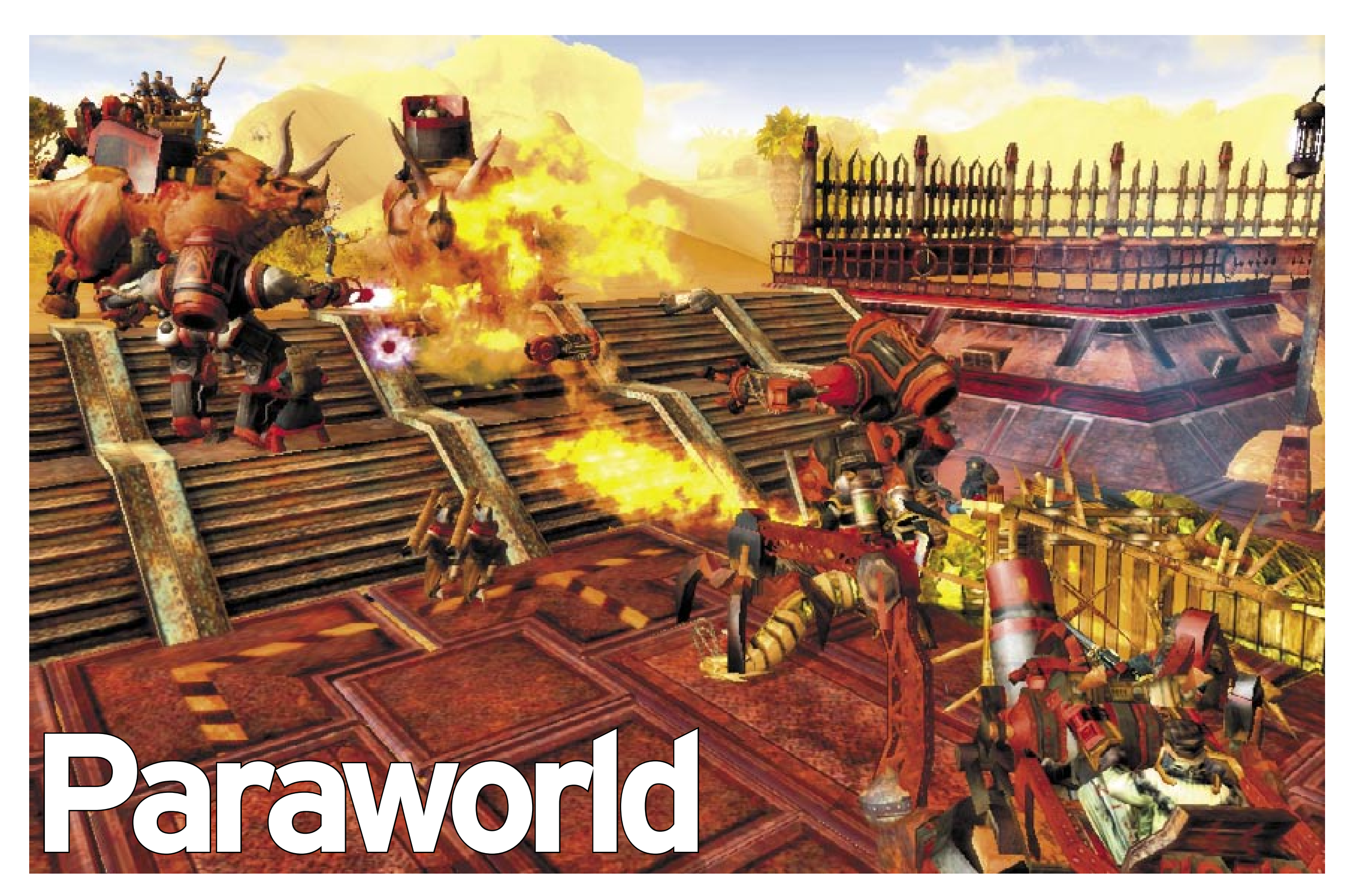
Auch wenn die Entwickler eine Originalumsetzung des Klassikers anstreben, geht das Bestreben nicht soweit, auch den Mehrspielermodus nach altem Muster aufleben zu lassen. Im Klartext: Die damalige Hot-Seat-Option, bei der zwei Spieler gemeinsam vor einem Monitor saßen, um sich jeweils mit einem halben Bildschirm zu begnügen, feiert kein Comeback. Vielmehr dürfen sich bis zu sechs Spieler ganz modern über ein lokales Netzwerk beziehungsweise über das Internet Siedelgefechte liefern. Bislang sind achtzehn Spielkarten vorgesehen. **Siedler 2**-Fans fragten in den Foren gespannt, ob es auch wieder die „Weltkarten" des Originals (Afrika, Europa, Amerika) gibt. Dies ist laut Aussage der Entwickler nicht der Fall. Dafür schnürt Ubisoft eine Sammleredition, die neben **Die nächste Generation** auch eine für Windows XP optimierte Fassung des Ur-**Siedler 2**-Spiels enthält. Als zusätzliche Gimmicks gibt es noch die handbemalte Figur eines römischen Trägers sowie zwei zusätzliche Freispielkarten. Sowohl in der Sammlerausgabe als auch in der normalen Verkaufsversion ist der Karteneditor für das Spiel enthalten.

STEFAN WEISS



„Einfach nur schön", ging es mir kurz nach Spielstart durch den Kopf. Auch wenn das Spielkonzept zehn Jahre alt ist (ist das wirklich schon so lange her?), von seinem Reiz hat es absolut nichts verloren. Dazu die knuffige Grafik, die aus den ehemals pixeligen Männchen schnuckelige Polygonfiguren macht – herrlich. Ich freue mich bereits auf die fertige Version und plane schon mal durchsiedelte Nächte ein. Keine Frage, Publisher Ubisoft beschert allen Aufbau-Fans ein wirklich hübsches Geburtstagsgeschenk zum Jubiläum der ***Siedler****.*

Entwickler: Funatics/Bluebyte
Anbieter: Ubisoft
Termin: 7. September 2006



Paraworld

Vier sind das Volk: Exklusiv in PC Games enthüllen die Paraworld-Entwickler den vierten Stamm des Dino-Strategiespiels. Lesen Sie, was es damit auf sich hat.

Bisher war bei **Paraworld** stets die Rede von drei spielbaren Völkern: Wüstenreiter, Drachenclan und Nordvolk. Um die vierte Partei machten Sunflowers und Entwicklerteam SEK Ost ein noch größeres Geheimnis als Jürgen Klinsmann unmittelbar nach WM-Ende um seine Bundestrainerzukunft. Doch damit ist jetzt Schluss: PC Games enthüllt exklusiv das vierte Volk, welches auf den Namen SEAS hört. Dies ist natürlich nur eine Abkürzung und steht für „Society of the Exact Alternative Sciences" und bedeutet übersetzt so viel wie „Gesellschaft für die exakten alternativen Wissenschaften".

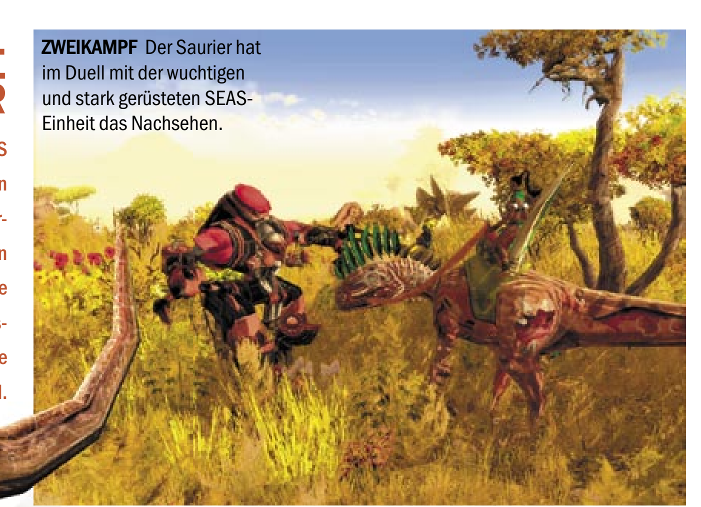
Jugend forsch(t)

Aufmerksame PC-Games-Leser wissen bereits einiges über **Paraworld** und dessen spannende Hintergrundgeschichte. Für alle anderen hier noch einmal eine kompakte Zusammenfassung: Anfang des 19. Jahrhunderts findet eine Gruppe von Elite-Wissenschaftlern unter dem Vorsitz des brillanten Mathematikers Jarvis Babitt heraus, dass es neben der Erde noch eine Parallelwelt gibt, in die man mit Weltentoren reisen kann – **Stargate** lässt grüßen. Dort scheint die Zeit extrem langsam zu vergehen, was auch erklärt, warum es dort weder Strom noch Elektrizität, dafür aber kriegerische Stämme, urzeitliche Kreaturen und Dinosaurier gibt. Die Wissenschaftler beschließen, ihre sensationelle Entdeckung für sich zu behalten – doch ärgerlicherweise kommen ihnen drei Nachwuchsforscher auf die Schliche. Das passt Babitt gar nicht, weswegen er die drei mithilfe eines hinterlistigen Tricks in eine Falle lockt und in der prähistorischen Paraworld stranden lässt. In genau diesem Moment beginnt auch die 17 Missionen starke Solokampagne, in der Sie die drei bekannten Stämme (Nordvolk, Drachenclan, Wüstenreiter) sowie das bisher geheim gehaltene Volk der SEAS kennen lernen.



BLECHERNE KRIEGER

Das Volk der SEAS stellt einen krassen Gegensatz zu den naturnahen anderen Rassen dar. Charakteristisch: die starken und üppigen Rüstungen sowie das düstere Erscheinungsbild.



ZWEIKAMPF Der Saurier hat im Duell mit der wuchtigen und stark gerüsteten SEAS-Einheit das Nachsehen.



PRAKTISCH Der Army-Controller am linken Bildrand ist ein geniales Hilfsmittel, um jederzeit sämtliche Einheiten mit einem Mausklick zu befehligen.

▲ **ATTACKE** Im Kampf gegen ein überdimensionales Nashorn sind selbst mehrere Einheiten chancenlos.

▼ **SCHWARZ-ARBEITER** Die Heimat der SEAS ist das düstere und unfreundliche Asche-Tal.

Detaillierte Dinos

Sie steuern im Spielverlauf sowohl die drei Helden als auch jedes der drei alt bekannten Völker. Die 3D-Engine ist frei dreh- und zoombar und überzeugt mit detaillierten Dinos und schick animierten Einheiten. Besonders genial ist der Army-Controller (siehe großer Screenshot oben). Am linken Bildrand haben Sie stets alle Einheiten im Blick und erteilen diesen per Mausklick im Nu Kommandos. Nerviges Suchen von Soldaten oder Heilern während schweißtreibender Gefechte entfällt damit genau wie aufwendiges Belegen zahlloser Hotkeys. Die Aufgaben in den Missionen entsprechen mehrheitlich klassischen Echtzeitstrategiespielen: Basis aufbauen, Einheiten generieren und den Gegner plätten. Damit das gelingt, sollten Sie stets genug Arbeiter haben, die die Standard-Ressourcen Stein, Nahrung und Holz abbauen. Der bedeutende Unterschied: Statt Orks oder Cyber-Soldaten kommandieren Sie Dinosaurier über den Bildschirm. Obwohl die Einzelspielerkampagne um die 30 Spielstunden verspricht, liegt der Schwerpunkt von **Paraworld** auf dem Mehrspielermodus. Zahllose Karten und Konfigurationsmöglichkeiten sollen zusammen mit extrem kurzen Ladezeiten und moderaten Systemanforderungen packende Online-Gefechte garantieren. Und genau hier kommt auch das Volk der SEAS ins Spiel. Während sie in der Solokampagne lediglich als Endgegner auftauchen und nicht selbst befehligt werden dürfen, haben Sie im Mehrspielermodus mithilfe eines Helden die Möglichkeit, diverse SEAS-Einheiten zu fabrizieren.

Die dunkle Seite der Macht

Dem dunklen, bösartigen und der Paraworld schadenden SEAS-Volk steht ausgerechnet der Entdecker dieses Paralleluniversums, Jarvis Babbit, vor. Er und seine SEAS können als Einzige vorhersagen und berechnen, wann genau die Dimensionstore erscheinen. Dadurch kontrollieren sie den Zutritt. Während die anderen Stämme in Landschaften mit üppigen Vegetationen hausen, sind die SEAS im pechschwarzen Asche-Tal zu Hause. Genau so gegensätzlich wie ihre Herkunft sind auch deren Einheiten. Diese sind überaus wuchtig, stark gepanzert und nur schwer zu besiegen – wovon Sie sich ab Anfang September selbst überzeugen können.

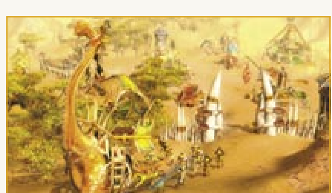
CHRISTIAN SAUERTEIG



Mit dem Volk der SEAS ist den ***Paraworld****-Machern eine echte Überraschung gelungen. Dass sie auf den ersten Blick so gar nicht in die knuffig bunte Spielwelt passen, macht sie erst richtig interessant. Schade aber, dass ich nur im Mehrspielermodus in die blechernen Kostüme der SEAS-Krieger schlüpfen darf.*

Entwickler:	SEK Ost
Anbieter:	Sunflowers
Termin:	Anfang September

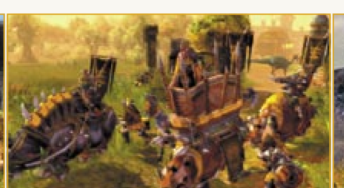
Auf diese vier Völker treffen Sie in der Parallelwelt



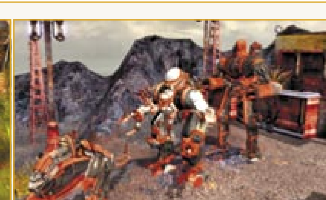
Wüstenreiter Das mobilste und flexibelste Volk. Wüstenreiter können ihre Stadt in Windeseile abbauen und an einem anderen Ort wieder errichten. Haben die dicksten Dinos und sind sehr offensiv ausgerichtet; dafür aber Schwäche in der Defensive und keinen Heiler für im Kampf verwundete Einheiten.



Drachenclan Aus militärischen Gesichtspunkten eine der schwächeren Rassen im Nahkampf. Im Fernkampf hingegen überaus stark. Sehr trickreiches Volk, das auf Fallenbauer setzt und mit dem Nebelturm ein Gebäude besitzt, welches dem Gegner die Sicht auf eigene Einheiten und die Stadt raubt.



Nordvolk Erinnert stark an die Wikinger. Ein klassisches Stadtvolk, das sehr defensiv aufgestellt ist und über die besten Bunkeranlagen verfügt. Zum Stamm gehören außerdem viele kampfstarke und gut gerüstete Säugetiere, etwa die Rhinos oder Elchscouts. Hält sich überwiegend im Nordland auf.



SEAS Düsterer Geheimbund, der sich in der Paraworld breit gemacht hat und gegen den man am Ende der Solokampagne kämpft. Unterscheidet sich optisch massiv von den drei anderen Völkern. Mithilfe eines Helden schlüpfen Sie nur im Mehrspielermodus in die gut gepanzerte Haut einiger SEAS-Einheiten.



ZIELGERECHT Große Gegner, große Maßnahmen: Solche Brocken bekämpft der Held beispielsweise per Sprungangriff.

VIELSEITIG Wie aus anderen Action-Rollenspielen gewohnt, trägt der Held problemlos Waffen unterschiedlicher Art, egal ob Schwert, Streitaxt, Bogen, Stab oder Speer.

GEWAPPNET Gegner, auch Skelette und andere Untote, stellen sich Ihnen gut gerüstet in den Weg.

LICHTGEIST Das feenhaft leuchtende Wesen links vom Helden ist ein Lichtgeist, den man per Maus anstelle eines klassischen Cursors direkt steuert.

ZUSCHLAG Der Troll versucht, seinen Gegner mit dem Hammer zu Boden zu werfen.

FÜR DIE GALERIE Es ist zwar schön, wenn man nah ans Geschehen heranzoomen kann. Gespielt wird jedoch aus Komfortgründen aus der Iso-Ansicht.

VERSTEINERT Der Steintroll ist nur eine Trollart – alle Varianten unterscheiden sich deutlich sichtbar voneinander.

Legend

Hand of God | Exklusiv enthüllt: Legend macht süchtig wie Diablo, ist schön wie Prince of Persia – und will Sacred 2 die Action-Rollenspiel-Schau stehlen.

Inbrünstige Gebete schickt der junge Adept zum Himmel, die ganze Nacht tief versunken im Gespräch mit seinem Gott. Das einsame Ritual auf einem entlegenen Berg dient der Initiierung des Ordens der Heiligen Flamme – erst als die Sonne wieder aufgeht, darf der mutige Streiter als Paladin zurück ins Kloster kehren.

Plötzlich hört er Tumult und Schreie aus dem Tal: Die Mönche und anderen Paladine sind in panischer Aufruhr. Entsetzt macht sich der junge Mann auf den Weg, Hilfe zu leisten, doch er kommt zu spät. An einer Brücke stellt sich ihm ein mächtiger Dämon in den Weg; er verliert den Zweikampf und fällt in Ohnmacht. Als er erwacht – die Sonne scheint und das Tosen der Nacht ist verklungen –, bietet sich im Kloster ein Bild des Schreckens: Geisterscharen sind durch ein einst magisch verschlossenes Portal gebrochen und haben alle Bewohner niedergestreckt oder vertrieben.

Der frisch erweckte Paladin ist allein, der letzte Verbliebene des Ordens der Heiligen Flamme, und er kennt seinen Auftrag: den König warnen, bevor die Horden der Hölle zu einem zweiten Schlag ausholen.

Hallo, Diablo

Legend: Hand of God beginnt stets gleich und mit einem festgelegten Charakter: Eine vorgerenderte Introsequenz illustriert dramatisch die schicksalhaften Ereignisse der Nacht. Anschließend wechselt das Spiel in die für Action-Rollenspiele typische Iso-Ansicht. Das sieht zwar schon durch die fortschrittlichen Schatten, Magieeffekte und Animationen von Welt und Held besser aus als **Diablo**, **Sacred** oder **Titan Quest**, ist aber gewöhnlicher als etwa **Hellgate: London**.

Legend ist nach **Restricted Area** das zweite Spiel des jungen Studios Master Creating und soll vieles besser machen als der Vorgänger, der zwar ordentlich die Hack&Slay-Lust stillte, aber merklich unter dem begrenzten Budget und Zeitdruck litt – mit Publisher dtp im Rücken arbeitet derzeit ein mehr als 30-köpfiges Team am „teuersten Spiel, das je in Hamburg entwickelt wurde."

Die Kamera lässt sich frei drehen und einzoomen, verzichtet jedoch auf perspektivische Verfolger- oder gar Ego-Experimente. Genauso die Lenkung: Ein Klick ins freie Feld setzt die Spielfigur in Bewegung; zielen Sie auf Nichtspielercharaktere, Gegenstände oder Monster, wird gesprochen, gesammelt oder geprügelt. Die **Diablo**-Reminiszenz bezüglich der Steuerung funktioniert präzise und komfortabel, wie wir uns beim Entwicklerbesuch überzeugen konnten.

Ein vormals stattlicher Hof in unmittelbarer Nähe des eingangs erwähnten Klosters ist die erste Spielstation auf dem Weg in die Hauptstadt. Wenig zimperlich haben die Dämonen auch hier gewütet. Das Gehöft liegt wie ausgestorben da, seine Bewohner sind geflohen. Nur eine Frau ist zurückgeblieben und klagt dem Spieler ihre traurige Geschichte: Ihr Sohn, Tommy, ist beim nächtlichen Überfall verschwunden. Sie fürchtet, Feinde hätten ihn verschleppt oder gar getötet, und fleht um Hilfe.

Die Szene ist das erste Beispiel für ein gewisses Maß an Entscheidungsfreiheit, das Sie trotz weitgehend linearer Handlung haben – retten oder nicht retten, das ist hier die Frage und bleibt einzig Ihrer Laune überlassen.

Gespräche wie diese sollen lange Äste von zusammenhängenden Quests eröffnen und dienen nach Vorstellung der Entwickler gleichzeitig als Unterhaltung für den Spieler und als Lebenselixier für die Welt – was Sie in den optionalen Aufgaben bewirken, verändert Schauplätze und Situationen. Überreden Sie die geflüchteten Hofbewohner beispielsweise zur Rückkehr, dürfen Sie dort später Ausrüstung einkaufen und Zuflucht suchen.

Voller Heldenmut

Wir verschreiben uns – ganz Paladin – der Rettung des Jungen, erkunden das Umland (laut Technik-Direktor Martin Jässing stets ohne Ladezeiten frei begehbar) und stapfen, vom Klischee getrieben, in eine finstere Höhle. Sichtbar wird die erste große Innovation des Spiels: Der Protagonist beleuchtet seinen Weg nicht durch ein mystisches Scheinen seiner selbst; anstelle eines Cursors steuern Sie einen jetzt im Dunkel des Gewölbes hell strahlenden Lichtgeist, eine Mischung aus überdimensionalem Schmetterling und Peter-Pan-Fee. Das entfrustet Suchaufgaben wie „Befreie das Verließ von Gegnern". Statt bis auf wenige Meter Umkreis blind jeden Winkel abzulaufen, schweben Sie mit dem Lichtgeist umher, einzig begrenzt durch den Bildschirmausschnitt. Gleichzeitig sinken in großen, offenen Tunnelsystemen sowohl (positiv) die Gefahr, unvorbereitet in Gegnernester zu tappen, als auch (negativ) das Überraschungs- und Gruselpotenzial der Dungeons.

Zeit für Kämpfe: Wir entdecken dicht am Eingang der Höhle drei blutdurstig ächzende Zombies, langsam und dumm, wie man es von halb verwesten Untoten erwarten kann, aber von nicht zu verachtender Stärke. Jan Beuck, Master Creatings Kreativer Leiter, unterbricht das Spiel einen Augenblick und verkündet mit sichtbarem Stolz das Ende des stumpfen Schwertgeprügels: Obwohl man wie in den bekannten Genregrößen mit einfachen Mausklicks Hiebe austeilt, variiert der Kämpfer seinen Stil – er springt, sticht, taucht ab, reißt den Schild hoch oder stößt die gegnerische Deckung zur Seite. „Cinematic Combat System" haben Beuck und Jässing ihre Neuerung getauft, die Schluss machen soll mit sich immer gleichenden Einheitsgefechten. Jede beim Mausklick automatisch ausgewählte Attacke und Abwehraktion hängt von der Größe, der Bewaffnung und der Position des Gegners im Verhältnis zur eigenen Figur ab. Be-



ANKLEIDE Im Inventarbildschirm statten Sie die Figur direkt aus, nicht wie in **Diablo** und Co. über eine zweidimensionale Schablone.

ÜBERRAGEND Zwar ist dieser Troll etwa zweimal so hoch wie die Spielfigur. Tatsächliche Boss-Gegner erreichen jedoch eine noch vielfach beeindruckendere Größe.

sonders gegen Trolle oder noch größere Gegner, die den Helden um ein Vielfaches überragen, gewinnen die Duelle an Dynamik und Glaubwürdigkeit. Statt, so Beuck, „an der Kniescheibe zu kratzen", wirbelt man herum und greift die tatsächlichen Schwachpunkte des Feindes an (bitte beachten Sie dazu die oben abgebildete Sequenz). Ein besiegter Gegner stürzt durch die Ageia-Physik-Engine glaubwürdig animiert zu Boden. Das gilt auch für kleinere Exemplare wie Goblins oder die erwähnten Zombies, die der Held mit harten Schlägen schon mal mehrere Meter zur Seite schleudert. Es ist dieser Impact, die wuchtige Wirkung, die den Scharmützeln Kurzweil verleiht. Gegen Untote nimmt **Legend** sich zudem in der Gewaltdarstellung nicht zurück – so manches Skelett verliert seine knöchernen Gliedmaßen, so mancher Zombie im Wortsinn den Kopf. Orks und menschliche Gegner durchlaufen dagegen den Schonwaschgang.

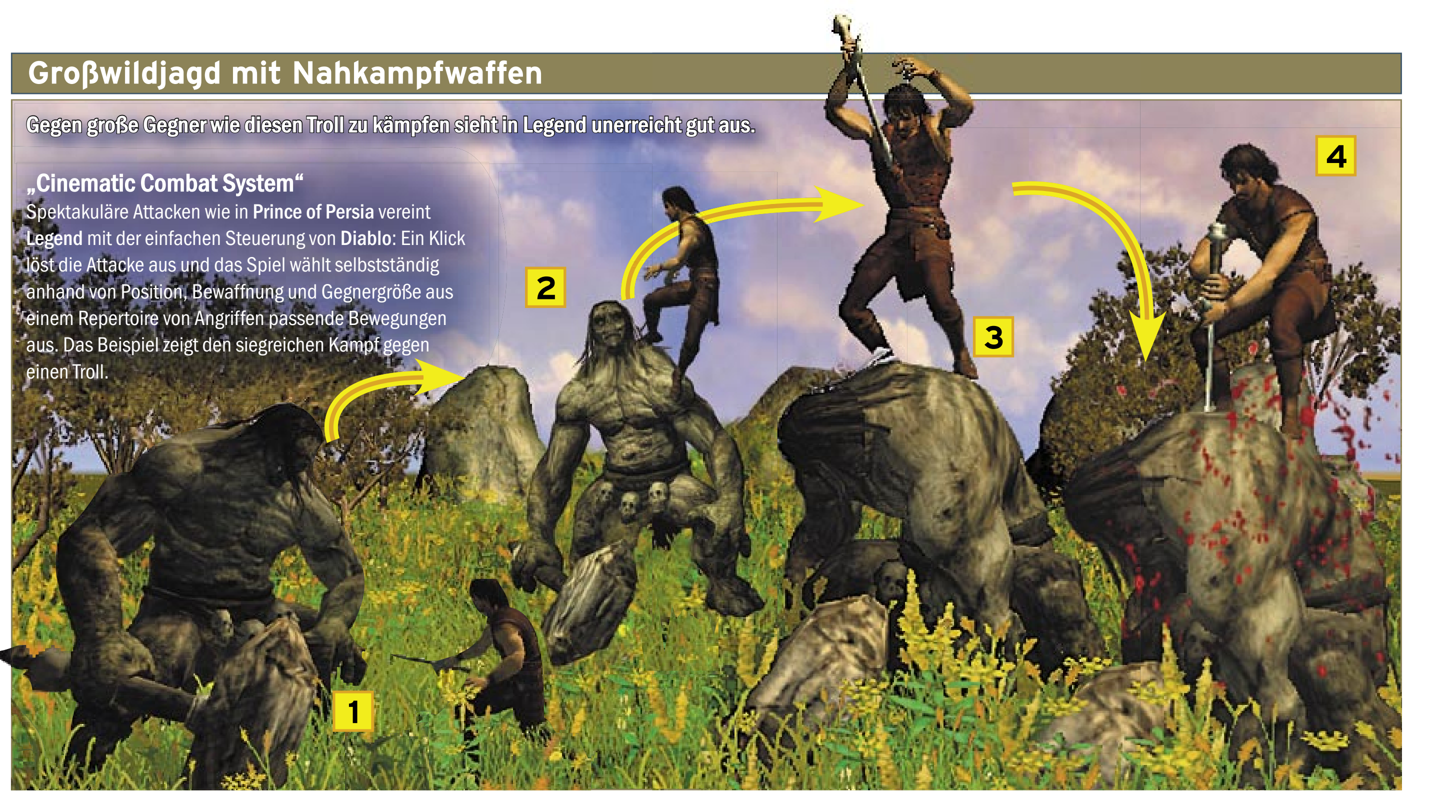
Wir folgen dem Höhlenpfad weiter, vorbei an Heerscharen von Ungeheuern, und finden den gesuchten Jungen, der sich in einer Felsspalte verborgen hält – die erste (Neben-)Quest ist geschafft. Tatsächlich sprühte diese einzige in der Preview-Version spielbare Aufgabe nicht gerade vor Einfallsreichtum. Mit sich weiterentwickelnder Story sollen Komplexität und Vielfalt der zu bewältigenden Missionen zunehmen.

Die Fantasy-Welt, die der Spieler zu retten sucht, ist nicht zufallsgeneriert wie in **Diablo**. Eine bis ins Detail vorgefertigte Spielwelt schaffe dichtere Atmosphäre. Auf die möglicherweise darunter leidende Wiederspielbarkeit entgegnet Beuck, das Spiel müsse ja „zunächst beim ersten Mal überzeugen" – auf circa 30 Stunden schätzt er die Spielzeit. Zufällig erstellt sind die Waffen und anderen Gegenstände, die man Monstern abnehmen kann. Einzige Ausnahme sind mächtige Uniques, also einmalige Gegenstände, die die Entwickler von Hand integrieren.

Auf Bäume spezialisiert

Dass Sie vor Spielbeginn nicht selbst Klasse, Geschlecht oder Gesichtszüge des Helden festlegen dürfen, soll seine Präsenz in der Geschichte stärken – der Kämpfer im Intro sieht genauso aus wie der, den Sie zu Anfang übernehmen, und spätere Story-Wendungen wären wenig glaubwürdig, würden Sie einen grobschlächtigen Barbaren anstelle des edlen Paladins steuern. Die Charakterentwicklung soll indes nicht darunter leiden. Aus acht frei kombinierbaren Talentbäumen wie Kundschafter oder Priester schaffen Sie im Verlauf des Spiels eine ganz eigene Klasse. Frei kombinierbar heißt: Sie dürfen zwei beliebige Wege parallel einschlagen, und „jede mögliche Verbindung soll Sinn ergeben", erklärt Jässing. Neben den offensichtlich sinnvollen Kombinationen aus Fern- und Nahkampf (etwa Krieger und Jäger) gelte dies beispielsweise auch für Jäger und Magier, obwohl die Talente beider vor allem im Distanzkampf liegen: Ein magisch begabter Jäger könne seine Pfeile per Feuerzauber zu Brandgeschossen aufwerten.

Großwildjagd mit Nahkampfwaffen



SCHNELLWAHL Tränke oder Zaubersprüche aktivieren Sie über die von **WoW** inspirierte Schnellwahlleiste am unteren Bildschirmrand.

EIGENSTÄNDIG Goblins, Orks, Trolle – viele der Fantasy-Monster in **Legend** sind alte Bekannte. Die Designer legen jedoch Wert auf die äußerliche Eigenständigkeit.

Wie man die Hauptfigur äußerlich wandeln kann, wollten wir wissen: Beuck sieht Parallelen zu **Grand Theft Auto**: Man verändert Frisur und Aufmachung im Spiel; Ausrüstungswechsel sind sofort am Protagonisten zu sehen – sogar Ringe und Amulette.

David gegen Doppel-Goliath

Legend verzichtet auf einen Multiplayer-Modus. Schuld ist **World of Warcraft**, der nach **Diablo** zweite Blizzard-Titel, mit dem sich jedes Action-Rollenspiel messen muss, sollen Mehrspieleranteile enthalten sein. „Ganz oder gar nicht" lautet die Devise für Master Creating – ein Kooperativ-Modus für vier Spieler wäre zu halbherzig und alles, was darüber hinausgeht, würde spürbar Ressourcen vom Solospielermodus abziehen. Dennoch bleibt der Held nicht ausschließlich allein: Später in der Handlung streite man gemeinsam mit Armeen von computergesteuerten Kämpfern gegen ebenso große Gegnerhorden.

JUSTIN STOLZENBERG

Ich bin erfreut, wie deutlich der Monster-verprügel-Spaß allein dank der tollen Kampfanimationen in die Höhe schnellt – ein echter Mehrwert für das ansonsten mit **Diablo** *identische Spielprinzip. Eine Gefahr: Verläuft das Spiel zu linear, könnte die Sammel- und Hochlevel-Leidenschaft auf der Strecke bleiben.*

Entwickler: Master Creating
Anbieter: dtp
Termin: 2. Quartal 2007

Was Legend fehlt:

- **Multiplayer:** Um alle Ressourcen auf den Solospielermodus fokussieren zu können, verzichtet Master Creating auf jegliche Art von Multiplayer-Part.
- **Zufallsgenerierte Levels:** Die Diablo-Macher sind überzeugt, dass die zufallsgenerierten Levels einen großen Anteil am Erfolg hatten. **Legend** will dagegen durch detailliert von Hand ausgearbeitete Schauplätze und eine ohne künstliche Barrieren frei erforschbare Welt punkten.
- **Vorgerenderte Zwischensequenzen:** Einzig das Intro ist (nach aktuellem Planungsstand) vorgerendert – Ingame-Cutscenes sollen die stimmungsvollen Zwischenszenen eines **Diablo** ersetzen.

Vergleich: Drei Generationen von Action-Rollenspielen

Was Legend anders oder besser macht als Diablo, Sacred und Titan Quest

Am häufigsten begegnet man Skeletten, Goblins, Trollen und sonstigem dämonischen Getier – **Legend** setzt auf ein Fantasy-Szenario.
Schon gesehen in: **Diablo**, **Sacred** – Fantasy mit teuflischen Kreaturen und strahlenden Helden ist das am weitesten verbreitete Action-Rollenspiel-Szenario.

Sich im Wind wiegendes Gras ist nur ein Beispiel für die attraktive Aufmachung von **Legend**. Kampf- und Magieeffekte, Landschaften, Ausrüstung sowie Modelle von Held und Gegnern überzeugten bereits in der frühen Vorschauversion.
Schon gesehen in: **Titan Quest** – einzig der aktuelle Mitbewerber kann mithalten. **Legend** dürfte mit Direct3D 10 allerdings noch besser aussehen.

Ohne innere Leuchtkraft wandelt der Held durch die **Legend**-Welt. Stattdessen erhellt ein Lichtgeist, den Sie direkt mit der Maus steuern, die Umgebung.
Schon gesehen in: Keinem der Vergleichsspiele. Eine sinnvolle und optisch hinreißende Neuerung.

Nicht an der Kniescheibe kratzen: Die Angriffs- und Abwehrbewegungen der Spielfigur sowie der Monster passen sich der Größe, Position und Ausrüstung des Gegenübers an – bei großen Feinden schlägt man nicht stumpf auf Füße beziehungsweise Beine ein.
Schon gesehen in: Keinem der Vergleichsspiele. Gefechte gewinnen durch den unerreichten Anschauungswert an Kurzweil.

Das azurblaue Schwert des Bärentöters könnten Sie auch in **Legend** finden, denn die Gegenstände sind bis auf so genannte Uniques, einzigartige Objekte, zufallsgeneriert.
Schon gesehen in: **Diablo**, **Sacred**, **Titan Quest** – an Ausrüstungsgegenständen aus dem Zufallsgenerator führt kein Weg vorbei.

Das Ziel bleibt stets in Sichtweite: Sie folgen in **Legend** einem linearen Handlungsstrang. Daneben gibt's Zusatzquests, die Sie freiwillig erfüllen können, etwa um spätere Aufgaben zu erleichtern.
Schon gesehen in: **Diablo**, **Sacred**, **Titan Quest** – alle Vergleichs-Action-Rollenspiele nehmen Abstand von der tatsächlichen Handlungsfreiheit von **Gothic 3** und Co.

Mehr als bildschirmfüllend sollen die großen Zwischen- und Endgegner sein, auf die der frisch gebackene Paladin stößt. Ein Drache sei beispielsweise so gewaltig, dass man auf seinen Rücken klettert, versprechen die Entwickler. Die Spielmechanik soll sich deutlich vom normalen Monsterprügeln abheben.
Schon gesehen in: Keinem der Vergleichsspiele. Selbst der namensgebende Obermotz in **Diablo** und die finalen Feinde in **Sacred** und **Titan Quest** erreichten kein überdimensionales Format.

Acht frei kombinierbare Talentbäume ersetzen im Voraus gewählte Klassen. Sie können den Paladin unter anderem zum Magier, Jäger, Kundschafter, Krieger oder Priester ausbilden und Elemente aus je zwei Richtungen miteinander verknüpfen.
Schon gesehen in: Keinem der Vergleichsspiele. In allen dreien legen Sie sich auf eine Klasse fest.

MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen wollen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser ihre Hits – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.300 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Titel vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Tests und Titelstorys.

Wer teilnimmt, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 08/06

1. S.T.A.L.K.E.R.
2. Spore
3. Elveon
4. Call of Juarez
5. Haze
6. Heavy Rain
7. Flight Simulator X
8. Loki
9. Alliance: The Silent War
10. Frontlines: Fuel of War

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1.	F.E.A.R. Extraction Point	Seite 73
2.	Project Parabellum	Seite 74
3.	Infernal	Seite 76
4.	Bad Day L.A.	Seite 77
5.	Stronghold Legends	Seite 78
6.	Maelstrom	Seite 79
7.	Archlord	Seite 80
8.	Warhammer Online	Seite 81
9.	Geheimakte Tunguska	Seite 82
10.	Bundesliga Manager 07	Seite 83

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte den Namen und die Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, SEGA, Midway, 10tacle, Rondomedia sowie Plantronics und Fink & Fuchs PR .
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 14. August 2006.

Gewinnspielpreise für über 1.300 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5x Total War: Eras (je € 50,-)

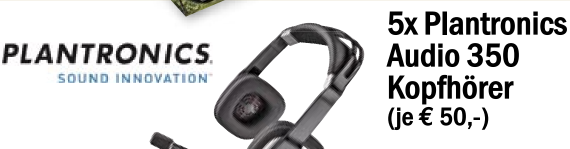


3x Rise & Fall Standard-Edition (je € 45,-)

2x Collectors-Edition (je € 69,-)



3x GTR 2 Vollversion, T-Shirt und Baseball Cap (je € 85,-)



5x Plantronics Audio 350 Kopfhörer (je € 50,-)



5x Splinter Cell: Chaos Theory + Die Siedler inklusive Add-ons (je € 60,-)



ACTIONGELADEN Neben den Gruselpassagen geht es wieder richtig zu Sache, die Zeitlupenfunktion kommt exzessiv zum Einsatz.

1.

F.E.A.R. Extraction Point

Es wird Zeit, die letzte noch offene Rechnung zu begleichen: Im Add-on geht es Alma an den Kragen.

Ein Happy End wie aus dem Bilderbuch: Sowohl die bösen Klonkrieger als auch die Soldaten des Armacham-Konzerns haben versagt, Erzgegner Paxton Fettel bewundert die Radieschen von unten und eine gewaltige Explosion fegt die letzten Spuren der gefährlichen Experimente hinweg. Gerade noch rechtzeitig entkommt der Protagonist in einem Delta-Force-Helikopter, wähnt sich schon in Sicherheit – da taucht Alma auf. Was anschließend passiert, bleibt der Fantasie überlassen. Jedenfalls bis zum Herbst, denn dann erscheint das Add-on **Extraction Point**, das 30 Sekunden nach dieser Szene an die Handlung anknüpft.

Was genau geschieht, verschweigen die Entwickler bisher. Sicher ist aber, dass Sie in einer zerstörten Stadt gegen bekannte Gegner und zum Teil mit übernatürlichen Kräften gewappnete neue Schergen antreten. Die Umgebung verspricht reichlich Abwechslung und bei den vielen Deckungsmöglichkeiten zeigt die geschickt agierende KI ihr ganzes Potenzial. Obendrein verfügen Sie über ein erweitertes Arsenal. Die Minigun mit ihrer unglaublichen Schussfrequenz und potentem Magazin eignet sich gegen größere Feindansammlungen und bricht ein wahres Effektfeuerwerk vom Zaun. Entwickler der Erweiterung ist übrigens nicht Monolith, diesen Job übernehmen die bisher im Strategiesektor tätigen Timegate Studios (**Kohan**-Serie und **Axis & Allies**). Monolith verspricht indes einen echten zweiten Teil unter anderem Titel. Mutmaßlich die Konsequenz aus der Übernahme durch Warner Brothers Entertainment noch während der Entwicklung von **F.E.A.R.** – die Namensrechte liegen nämlich bei Vivendi. (as)

Entwickler: Timegate Studios
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit

F.E.A.R.

- **UMGEBUNG** Die Stadt der Erweiterung beinhaltet viele abwechslungsreiche Schauplätze. Im Hauptspiel fiel zumindest die Bürostrecke sehr ausgedehnt und damit zu monoton aus.
- **PHYSIK-ENGINE** Schon in **F.E.A.R.** ging einiges zu Bruch. Explosionen, Funkenregen, zerberstende Betonsäulen und herumwirbelnde Gegenstände sehen Sie in **Extraction Point** am laufenden Band.
- **SPIELMODI** Die Erweiterung konzentriert sich ausschließlich auf den Einzelspielerteil und bringt nichts Neues für die spaßigen Mehrspielerpartien von **F.E.A.R.**
- **GRUSEL- UND ACTION-FAKTOR** Wie im Hauptspiel gibt es eine ausgewogene Mischung aus gruseligen Sequenzen, intensiven Feuergefechten und sporadischen Rätseln, etwa ein Ventil zu finden.
- **NEUES MATERIAL** Hinzu kommen sowohl neue Waffen (wie die Minigun) als auch frische Gegner – beispielsweise ein nur schwer zu erkennendes, da halb unsichtbares Biest mit rot leuchtenden Augen.



UNGEWOHNT Die Schauplätze sind ausgefallener als die auf Dauer tristen Büros.



UNGESCHLAGEN Nach wie vor agieren die Soldaten sehr geschickt in der Gruppe.



2.



HEISS Einer der gezeigten Demolevels ist einem Stahlwerk nachempfunden, eine ziemlich hitzige Angelegenheit. Im Hintergrund erkennt man einen Stahlkessel.



EXPLOSIV Trifft man einen Gastank, kommt es leicht zu einer Kettenreaktion, die ganze Level-Teile demoliert. Beim Schießen ist also Vorsicht geboten.

Project Parabellum

Counter-Strike herrscht seit Jahren über die Mehrspieler-Szene. Project Parabellum setzt nun zum Königsmord an.

Haben Sie in letzter Zeit mal eine LAN-Party besucht? Dort stellten sie bestimmt fest, dass nach sieben Jahren immer noch drei Viertel aller Teilnehmer **Counter-Strike** spielen. In einem Jahr könnte das Bild jedoch ein anderes sein, denn **Project Parabellum** schickt sich an, den ungekrönten König zu stürzen – das in Schwaben entwickelte Spiel hat das Zeug dazu!

Made in Germany

Wenn Sie noch nichts von Acony Games gehört haben, dann ist das nicht weiter verwunderlich. Das in Villingen-Schwenningen neu entstandene Entwicklerstudio werkelt derzeit nämlich am ersten Projekt und scheint keine halben Sachen zu machen. Seit dem vergangenen Jahr arbeiten die Designer mit der **Unreal**-Engine 3, jetzt offenbarten sie ihr Spiel: Einen Multiplayer-Shooter im Stil von **Counter-Strike**. Statt aber nur ein Plagiat anzufertigen, ließen sich die Entwickler viele neue Ideen einfallen.

Können Sie sich ein **Counter-Strike** vorstellen, in dem die Spielkarten nicht nur im Rotationsverfahren gespielt werden, sondern eine zusammenhängende Stadt ergeben? Dann haben Sie eine ungefähre Ahnung von dem, was Acony Games anstrebt. Insgesamt zwölf Maps sind in der Mache, die aneinander gelegt die Innenstadt von New York ergeben. Und das ist nicht alles: Auf einer der Karten befindet sich eine Atombombe. Terroristen schützen sie – die Anti-Terror-Truppe muss sie finden. Gewinnt die Anti-Terror-Einheit die Runde, wird angezeigt, ob die Bombe sich auf der gespielten Karte befindet. Haben die Terroristen die Bombe woanders versteckt, geht die Suche auf der nächsten Map weiter. Läuft das Zeitlimit ab, explodiert die Ostküstenmetropole in einem spektakulären Atompilz. Natürlich müssen Sie nicht alle Karten für diesen Spielmodus wählen. Zudem dürfen Sie auch ganz im **CS**-Stil einzelne Karten ausspielen.

Project Parabellum bietet noch mehr: modifizierbare Waffen, geniale Physikeffekte und durchdachte Mehrspielerkarten. (oh)

Entwickler: Acony Games
Anbieter: Massive Inc.
Termin: 2007

… im Vergleich mit

Counter-Strike Source

- **SPIELMODI** **Project Parabellum** bietet im Gegensatz zu **Counter-Strike Source** einen speziellen Atombombenmodus, in dem Sie auf bis zu zwölf Karten nach der Massenvernichtungswaffe fahnden.
- **MAPDESIGN** Statt einer statischen Umgebung bietet **Project Parabellum** eine Spielwelt, die Sie teilweise zerstören können. Der Zugang einiger Level-Teile ist nach einem solchen Waffeneinsatz gesperrt.
- **KARTENAUSWAHL** Auf dem Papier gewinnt ganz klar **Counter-Strike Source** mit 18 Spielkarten. Für **Project Parabellum** sind aktuell zwölf Maps geplant, die zusammenhängend die Innenstadt New Yorks nachbilden. Die Entwickler wollen aber auch nach dem Verkaufsstart weiterhin Karten entwickeln.
- **ARSENAL** Im Gegensatz zu **Counter-Strike Source** dürfen Sie in **Project Parabellum** Ihre Knarren verbessern oder mit anderen Ausstattungsmerkmalen versehen.



- **GRAFIK** Trotz **Half-Life 2**-Engine kann **Counter-Strike Source** nicht mit **Project Parabellum** mithalten. Die **Unreal**-Engine 3 bietet eine erstklassige Optik mit tollen Shader-3.0-Effekten.

Acony Games auf Stippvisite

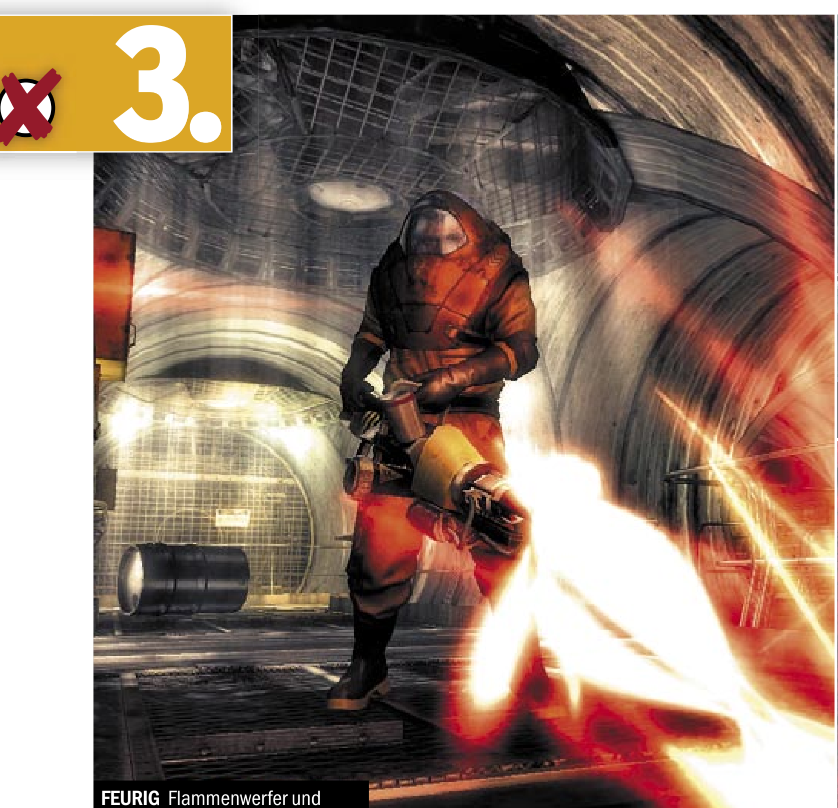
PR-Mann André Herbst und Business Consultant Tom Putzki führten Project Parabellum live vor.

Die erste Präsentation hat uns schwer beeindruckt. Da schießen wir mit einem AK-47-Sturmgewehr auf einen Gastank, der in einer fulminanten Explosion auseinanderreißt und den nahe gelegenen Treppenaufgang zum Einsturz bringt. Hätten sich Gegner dort verschanzt, wäre es um sie geschehen. Interessant sind auch die Waffenzusätze. Rüsten Sie doch einfach Ihre Kalaschnikow mit einer Munitionstrommel auf, die satte 100 Schuss fasst! Oder bringen Sie auf Ihrem M4 eine Zieloptik an. Die Waffen-Upgrades kosten natürlich virtuelles Geld.



VORSCHAU André Herbst (links) und Tom Putzki (rechts) führen Computec-Mitarbeitern das Spiel vor.

3.


FEURIG Flammenwerfer und Feuersbrünste sind die optischen Leckerbissen von **Infernal**.


GEFALLENER HELD Agent Ryan Lennox wechselt von Gut zu Böse und stellt die Balance zwischen beiden Seiten wieder her.


ROTLICHTMILIEU Lennox hangelt sich wortwörtlich von Level zu Level und scheut dabei keine Mühen.

Infernal

Wer hoch steht, kann tief fallen. Infernal-Held Ryan Lennox wechselt die Fronten und kämpft nun für das Böse.

Im Action-Adventure **Infernal** spielen Sie die Rolle des Etherlight-Agenten Ryan Lennox, der es im Kampf für das Gute etwas übertrieben hat und daher seiner Kräfte beraubt wurde. Etherlight-Agent? Kräfte? Wie? **Infernal** handelt in der Gegenwart. Gut und Böse liefern sich unerbittlich Schlachten um das Heil beziehungsweise Unheil der Welt. Gott nimmt dabei nur die Zuschauerrolle ein und achtet darauf, dass die Balance zwischen Gut und Böse gewahrt bleibt. Als aber eine Art Schlupfloch im Raum-Zeit-Kontinuum auftaucht, das nur alle tausend Jahre erscheint, ist der Himmel gegenüber den Geschehnissen auf Erden blind. Die Guten nehmen diese Chance wahr und wollen das Böse ein für alle Mal aus der Welt schaffen. Und an dieser Stelle kommt Ryan Lennox wieder ins Spiel. Die Mächte des Bösen fühlen sich bedroht und bieten Lennox an, ihn mit Kräften auszustatten – dieses Mal aber mit jenen der dunklen Seite.

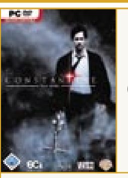
Technik vom Feinsten

Das polnische Entwicklerstudio Metropolis Digital bleibt seiner Linie treu. Nach Spielen wie **Archangel** oder **Gorky Zero** bietet **Infernal** ein ebenfalls mystisches wie ungewöhnliches Szenario. Der epische Kampf zwischen Gut und Böse wird mit allen Mitteln geführt. Dass die Entwickler es dabei ordentlich krachen lassen, erkennt man mit einem Blick auf die Screenshots. Die selbst entwickelte 3D-Engine muss den Vergleich mit der **Unreal**-Engine 3 oder **Crysis** sicher nicht scheuen. Besonders spektakulär sind die Feuereffekte. Treffen Sie zum Beispiel die Gasflasche eines Flammenwerfers, fackeln Träger und Flasche eindrucksvoll ab.

In der Third-Person-Perspektive kämpfen Sie sich durch insgesamt fünf Kapitel, von denen bereits vier auf der diesjährigen E3-Messe zu sehen waren. Darunter sind Locations wie Kirchen, Züge und sogar ein Flugzeug. Letzteres stellt eine besondere Herausforderung dar, weil Schusswaffen die Außenhaut des Fliegers verletzen und einen Druckverlust herbeiführen würden. So ist Agent Lennox auf Hände, Füße und seine Zauberkräfte angewiesen, beispielsweise Explosionszauber oder Teleportationskräfte, die ihn in Nullzeit hinter erstaunten Gegnern auftauchen lassen. (oh)

Entwickler: Metropolis Digital
Anbieter: Playlogic International
Termin: 4. Quartal 2006

… im Vergleich mit


Constantine

- **WAFFEN** In beiden Spielen greifen die Protagonisten auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurück, um die Guten beziehungsweise Bösen zu erledigen.
- **ZAUBEREI** Dämonenjäger Constantine und Ryan Lennox sind magiebegabt. Mit kleinen Zaubersprüchlein lassen sich auch jene Situationen meistern, in denen Waffen nicht mehr helfen.
- **GESCHICHTE** Constantine ist ein Himmelsstreiter auf Dämonenhatz, Lennox ein Ex-Guter auf Bewährung bei den Bösen. Beide Handlungsstränge haben Potenzial.
- **GRAFIK** Ganz klar, hier zieht **Infernal** dem mittlerweile ein Jahr alten **Constantine** davon. Die fast fotorealistische Grafik ist auf der Höhe der Zeit.
- **LEVELDESIGN** Das Spiel **Constantine** bietet der Gegenwart nachempfundene 08/15-Levels und herrlich skurrile Unterwelten. **Infernal** dagegen spielt hauptsächlich in der normalen Welt, aber an interessanten Orten wie in Flugzeugen, Zügen oder sogar Kirchen.



GUTE TATEN Der Kerl vorn im Bild ist Anthony. Ihn lenken Sie durch ein chaotisches Los Angeles, um die Zombieplage aufzuhalten und Menschenleben zu retten.

ZWECKENTFREMDET In dieser Szene sitzen Sie als Anthony in einem Rettungswagen und schießen auf Terroristen, die Busse als Rammbock verwenden.

Bad Day L.A.

Los Angeles geht unter, und alle lachen: Bad Day L.A. beschreibt sich als erstes Comedy-Action-Adventure.

Wenn es kommt, dann ganz dicke. Es schwappt ein Tsunami heran, Meteore stürzen aus dem Himmel, die Erde erzittert unter einem Beben, und die grüne Gülle, die durch die Straßen von Los Angeles sickert, sie verwandelt Menschen in Zombies. Der kreative Spieldesigner American McGee hat sich diese Ausgangssituation für sein neues Werk ausgedacht.

Bad Day L.A. wird vermarktet als Comedy-Action-Adventure, und die Hauptfigur, ein Obdachloser namens Anthony, soll einem als Kreuzung zwischen Eddie Murphy und Ali G. gefallen: Er ist Schwarzer, hat eine helle Stimme und Zynismus im Blut. Ihn steuern Sie via Schulterblick durch die Straßen der Stadt der Engel; die Maus schwenkt den Bildausschnitt, die Leertaste lässt ihn hüpfen und ein undefinierbares Geräusch ausstoßen.

Das Spiel beginnt auf der Autobahn. Irgendwo explodiert etwas, Autos krachen ineinander, Flammen züngeln aus Wracks hervor. Anthony schnappt sich einen Feuerlöscher und hält drauf. Manchmal trifft er auf Verwundete, dann genügt das Mausrad, um zum Verbandszeug zu scrollen. Zombies verwandeln sich bei Berührung mit Löschpulver in Menschen zurück. Man muss in **Bad Day L.A.** nicht groß nachdenken, sondern einfach machen. Fehlt die Orientierung, genügt ein Rechtsklick auf einen Passanten, damit ein Richtungspfeil am oberen Bildschirmrand erscheint.

Geschossen wird auch, mit Schrotflinten und Schnellfeuergewehren etwa. Einmal hockt Anthony in einem fahrenden Rettungswagen und ballert mit dem installierten Maschinengewehr auf Terroristen. Dabei geht viel kaputt, **Bad Day L.A.** zelebriert das Chaos in offensichtlicher Übertreibung. Doch so unrealistisch die Katastrophendichte erscheinen mag, man kommt nicht umhin festzustellen, dass sie sich nur unwesentlich unterscheidet von der heutigen Zeit. Wenigstens lässt sich hier drüber lachen. (tw)

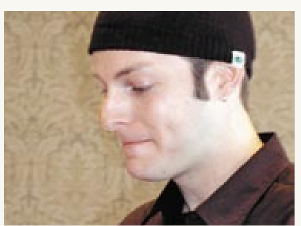
Entwickler: Enlight
Anbieter: Frogster
Termin: August 2006

WÜRG

Wenn die Einwohner von Los Angeles mit dem giftigen Stoff, der sie in Zombies verwandelt, in Berührung kommen, dann zeigen sie folgendes Symptom: Erbrechen von grüner, übel riechender Masse. Wohl bekomm's!

Wer ist eigentlich American McGee?

Sein Name ist so seltsam wie seine Spielideen. Der Amerikaner McGee wurde bekannt für Design, das von der Norm abweicht.



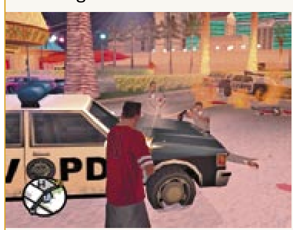
American McGees Karriere begann bei id Software, wo er Levels für Ego-Shooter konzipierte. 1998 kam er bei Electronic Arts unter – also dort, wo im Zweifel der Fortsetzung einer erfolgreichen Spielidee der Vorzug gegeben wird. Doch sie ließen ihm freie Hand. Das Ergebnis hieß **Alice**, ein wunderbar erfindungsreiches Action-Spiel. **Scrapland** (2004) war von schlechter Qualität.

... im Vergleich mit



Grand Theft Auto San Andreas

- **SZENARIO** Beide Spiele haben sich Großstädte als Schauplatz genommen, in denen das Chaos herrscht. Das rege Treiben einer Metropole setzt **San Andreas** aber mit mehr Feingefühl um.
- **GRAFIK** Technisch ist weder **Bad Day L.A.** noch **San Andreas** Gutes geglückt. Dafür macht der Zeichentrickstil von **Bad Day L.A.** richtig was her.



- **SPIELFREIHEIT San Andreas** ist der Inbegriff von offenem Spieldesign, **Bad Day L.A.** verläuft im eng abgesteckten Rahmen gewöhnlicher Action-Spiele.
- **HUMOR San Andreas** bezieht seinen humoristischen Reiz aus den geschliffenen Dialogen zwischen funkelnden Charakteren, **Bad Day L.A.** versucht den Spieler mit übertriebenen Ereignissen und Blödeleien der Hauptfigur zu unterhalten.
- **ZIELGRUPPE San Andreas** war für jeden interessant, unabhängig ob Einsteiger oder Profi. **Bad Day L.A.** richtet sich mit seinem einfachen Prinzip in erster Linie an jene, die Spiele für Mittagspausen suchen: Es wird herumgelaufen, geschossen, geholfen – und ab in den nächsten Level.

5.



UMZINGELT Artus' Truppen halten diesen Eisriesen in Schach. Noch. Sobald seine Keule zu Boden saust, werden die Gegner weggeschleudert. Die Bogenschützen sollten daher auf Distanz bleiben.



ABWEHR Die roten Angreifer sind in einer schlechten Position, da die blauen Bogenschützen von oben herab effizienter feuern.



ANSTURM Erst bei einer Belagerung zeigt sich, wie gut der Spieler seine Burgverteidigung durchdacht und aufgebaut hat.

Stronghold Legends

Eisriesen und Drachen tummeln sich nun im Stronghold-Universum. Das Ziel: mehr Kämpfe, weniger Bausimulation.

Gestern war ich noch im Biergarten, deshalb bin ich heute nicht so richtig fit." Simon Bradbury, Chefentwickler der Firefly Studios, lacht herzlich, als er diese Worte spricht. Gut gelaunt zeigt er uns eine weit fortgeschrittene Version von **Stronghold Legends**, dem Fantasy-Ableger der beliebten Burgbau-Strategie-Reihe. Die wichtigste Änderung nennt er wie aus der Pistole geschossen: „Mehr Kampf, weniger Komplexität. Stell es dir vor wie ein **Stronghold Crusader**, nur mit Fantasy-Einheiten und ein paar neuen Ideen." Das Motto der Entwickler: „Zurück zu den **Stronghold**-Wurzeln!" Mäßige Features aus **Stronghold 2** (Wertung: 78 in PC Games 06/05) wie etwa Rattenplagen und Krankheiten finden Sie in **Legends** daher nicht. Anstelle des Mikromanagements gibt es nun doppelt so viele Einheiten wie in jedem der Vorgänger!

Völkerwahl

Man spielt drei verschiedene Völker, die zwar einen historischen Ursprung haben, sich jedoch zu Sagen und Legenden entwickelten. Etwa die Geschichte von König Artus, der statt größerer Armeen nur ein kleines Team aus Helden kommandiert. Diese Spezialeinheiten sind mit verheerenden Zaubersprüchen ausgestattet und wiegen so die zahlenmäßige Unterlegenheit auf.

Die Nibelungen-Sage ist Basis der zweiten Fraktion: Mit schierer Truppenstärke ziehen die Krieger aus dem eisigen Norden gegen die feindlichen Burgmauern. Selbst Bergriesen befinden sich im Nibelungen-Sortiment; die Kolosse zerlegen massive Steinbauten im Handumdrehen.

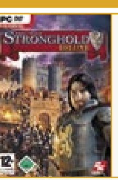
Zu guter Letzt lenkt man sogar das Schicksal von Vlad Dracula, dessen Armeen Bradbury mit denen der NOD aus **Command & Conquer** vergleicht. Der berühmte Blutsauger setzt nämlich vorrangig auf verschlagene Tarn- und Manipulationseinheiten.

Altes Gewand

Das Errichten und Verteidigen einer Burg ist immer noch das zentrale Spielelement von **Stronghold Legends**, insgesamt hat man den Bastelpart aber zurückgefahren. Schade: Die Grafik auf Basis der angestaubten **Stronghold 2**-Engine wirkt mittlerweile sehr veraltet. Immerhin: Die Entwickler garantieren absolute Bug-Freiheit. (fs)

Entwickler: Firefly Studios
Anbieter: Take 2
Termin: September 2006

... im Vergleich mit



Stronghold 2

- **KÄMPFE** Es kommt zu deutlich mehr Schlachten als in **Stronghold 2**. Wir sahen etwa, wie sich ein Dutzend Speerträger vergeblich an einem Drachen versuchte. Erst die richtige Taktik brachte den Sieg. Die KI habe man stark verbessert, so Simon Bradbury.
- **AUFBAU** Trotz geringerem Mikromanagement und höherem Kampfanteil bleibt **Stronghold Legends** der Reihe treu: Burgen bauen und erobern ist immer noch Kern des Spiels. Die Missionen laufen jetzt aber abwechsungsreicher ab.
- **GRAFIK** Bislang eher enttäuschend: sehr polygonarme Gebäude und Einheiten, kaum sehenswerte Spezialeffekte wie Rauch, Funken oder Feuer. Das Spiel setzt auf eine leicht verbesserte Version der **Stronghold 2**-Engine.
- **STIL** Das brave Mittelalterszenario des Vorgängers weicht einer vollen Dröhnung Fantasy. Die drei Legenden als Grundlage der Fraktionen sind eine gute Wahl. Eine witzige Idee aus Vlad Draculas Truppenbeständen: ein Werwolf-Katapult.

6.

KRIEGSGERÄT Die hier abgebildeten Einheiten der Remnants und der Ascension gleichen denen aus anderen Echtzeit-Strategiespielen.

ZUM ANFASSEN Die Grafik-Engine erlaubt es, ganz nah ans Geschehen zu zoomen. Bestimmte Einheiten lassen sich sogar einzeln steuern.

DYNAMISCHES SPIELFELD Solche Explosionen demolieren die Umgebung. Die Auswirkungen zeigen sich in dem verformten Terrain.

Maelstrom

In Echtzeit-Strategiespielen gehen viele Dinge kaputt, nur die Spielwelt bleibt eine feste Größe. Aber nicht bei Maelstrom.

Vor zwei Jahren noch wollte KDV das Genre der Echtzeit-Strategie revolutionieren – mit **Perimeter**, dessen größte Auffälligkeit verformbares Gelände war. Wenige Leute bekamen das mit. Heute starten die Entwickler einen zweiten Versuch. **Maelstrom** heißt ihr Werk und wieder suchen sie den Erfolg im so genannten Terraforming. Ursprünglich steht dieser Begriff für eine Umformung von Oberflächen fremder Planeten, damit diese menschliches Leben ermöglichen.

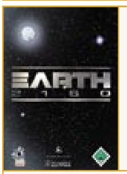
In **Maelstrom** bedeutet Terraforming, dass es gescheit kracht: Das Gelände reagiert dynamisch auf die Einflüsse des Spielers, Explosionen reißen zum Beispiel Krater in den Boden. Weil das auch in **Perimeter** ging, aber keinen interessierte, musste ein Clou her: Wasser, Wind und Feuer sollen diesmal physikalischen Gesetzen gehorchen, die das Terrain vorgibt. Oleg Belyaev, Producer bei KDV, erklärt: „Unsere Vista Game Engine kann Wind und Wasser simulieren, sodass sich ein Feuer zu einem Großbrand auswirkt und Wasser in Täler fließt."

Das Spiel mit den Elementen ist abgestimmt auf die drei Rassen. So wollen die Hai-Genti alles überfluten, um als Amphibienwesen die Erde zu unterjochen. Aber wie den heranströmenden Wassermassen Einhalt gebieten, bevor sie alles wegschwemmen? Mit Eisstrahlen der Remnants, Fraktion Nummer zwei. Flexibel sind die Ascension, die letzte Rasse. Ihre Vehikel passen sich Situationen an, indem sie sich transformieren: Ein Panzer wird zum Roboter, von schwerfällig zu flink in Sekunden. Belyaev sagt: „**Maelstrom** bietet vier Hauptkampagnen, die sich in 23 Missionen aufteilen. Um das Ende des Story-Modus zu sehen, sollte man mindestens 15 Stunden Spielzeit einplanen."

Allein aufs Terraforming will man sich bei KDV aber nicht verlassen. Deswegen wurde James Swallow engagiert. Swallow hat Skripts für Fernsehserien wie **Star Trek: Voyager** geschrieben, er ist ein alter Hase im Business. Seine Story soll Spannungslieferant sein. Belyaev verspricht eine „epische Geschichte voller Höhepunkte, ausgefeilter Charaktere und unerwarteter Wendungen, die sich von inspirationslosen Missions-Briefings anderer RTS-Titel deutlich abhebt". PR-Gewäsch oder Wahrheit? Im Dezember führt PC Games den Test durch. (tw)

Entwickler: KDV Games
Anbieter: Codemasters
Termin: Dezember 2006

... im Vergleich mit



Earth 2160

- **RASSEN** Quantitativ hat **Earth 2160** die Nase vorn: Vier statt nur drei Rassen wie in **Maelstrom**, dazu komplett unterschiedliche Technologiebäume.
- **ROLLENSPIEL** Über Rollenspielaspekte ist bei **Maelstrom** nichts bekannt. Anders bei **Earth 2160**: Helden steigen im Level auf und greifen auf Waffen und Rüstungen zurück, die im Inventar lagern.
- **KOMPLEXITÄT** Das Prunkstück von **Earth 2160** ist ein Technologiebaum, der mehrere Hundert Möglichkeiten erlaubt. **Maelstrom** scheint in dieser Beziehung etwas gemäßigter zu sein, was aber noch lange keine Rückschlüsse auf die Spielqualität zulässt.
- **GELÄNDE** Verformbares Gelände gibt es auch in **Earth 2160** – aber bloß im Editor. **Maelstrom** misst dem Terraforming weitaus mehr Wichtigkeit bei.
- **GRAFIK Earth 2160** und **Maelstrom** sind optisch in etwa gleichwertig, wobei **Maelstrom** durch das verformbare Terrain dazugewinnt. Dynamische Landmassen schauen eben extrem gut aus.



7.



GRÜNHAUT Dieses Bild zeigt eine Orkfrau in Pose. Orks liegen im Clinch mit den Menschen und den Mondelfen.



HELDENDASEIN Die Rüstung macht deutlich, dass es sich um einen ausgewachsenen Charakter handelt, der schon viele der insgesamt 2.500 Quests erledigt hat.

Archlord

Im Menschen steckt der Herrschaftsdrang. Das macht sich Archlord zunutze, ein Online-Rollenspiel aus Korea.

Man spielt Online-Rollenspiele nicht nur, weil sie so feine Spiele sind. Man spielt sie auch, um anderen zu zeigen: „Seht her, was ich geleistet habe, ich bin der Geilste!" Das war im alten **Everquest** so, wo ein paar Selbstverliebte mit stolzgeschwellter Brust ihre exquisite Rubicite-Rüstung vorzeigten, und das ist auch in **World of Warcraft** so, wo sich Angeber mit gezückten High-End-Waffen unters erstaunte Volk mischen.

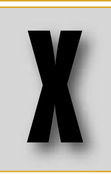
Archlord ernährt sich von diesem Narzissmus und geht einen Schritt weiter, indem es Spielern erlaubt, sich für einen Monat zum Herrscher über alle aufzuschwingen: Zum Archlord, dem Boss der Bosse. Das kommt Ihnen vielleicht bekannt vor, immerhin hat **Star Wars Galaxies** nach Veröffentlichung Ähnliches versucht: Man konnte dort Jedi werden, war man arbeitslos und ausdauernd im Verrichten banaler Tätigkeiten. **Archlord** will die Sache komplizierter und damit spannender machen, dünkt es einem, wenn Kim Jin-Choi spricht, Senior Game Designer bei NHN: „Man muss sich mit anderen Spielern verbünden und in Schlachten und Belagerungen die in drei Festungen bewachten Archons, heilige Kristalle, erobern. Nur wer diese Kristalle besitzt, darf sich dem amtierenden Archlord in einem Duell um die absolute Macht stellen."

Was kann ein solcher Archlord, außer beeindruckend auszusehen? Nun, er reitet auf Drachen, die so groß sind, dass sich Landflecken unter ihrem Schatten verdunkeln. Er kontrolliert das Wetter, verfügt über eine Leibgarde und beschwört Monster. Das klingt, als sei er unschlagbar, doch Jin-Choi steckt Feinarbeit ins Balancing und verspricht Ausgewogenheit: „Der Archlord ist zwar mächtig, aber nicht unbesiegbar. Außerdem sollte der Archlord nie vergessen: Nach seiner Herrschaftszeit wird er wieder um all diese Kräfte beraubt – da sollte man nicht zu viele Feinde haben."

Das klingt interessant. Und ein größeres Kompliment kann es für neu angekündigte Online-Rollenspiele nicht geben. (tw)

Entwickler: NHN Games
Anbieter: Codemasters
Termin: 30.09.2006

... im Vergleich mit



einem x-beliebigen Online-Rollenspiel

- **STANDARDZUTATEN** Im Gegensatz zu **D&D Online** oder **Everquest 2** schöpft **Archlord** gleich bei seiner Veröffentlichung aus dem Vollen: Man muss weder auf Crafting noch auf PvP-Kämpfe verzichten.
- **SPIELWELT** Gibt es. Sie wurde auf den Namen Chantra getauft und vom Entwickler mit folgenden Adjektiven bedacht: lebendig, realistisch, atemberaubend. Genießen Sie das mit Vorsicht.
- **RIVALEN** Die drei Rassen – Menschen, Mondelfen und Orks – können sich auf den Tod nicht ausstehen und bekriegen sich auf PvP-Schlachtfeldern.
- **KLASSEN** Das Übliche: Kämpfer, Waldläufer, Zauberer und alles dazwischen. Die Möglichkeit, Archlord zu werden, ist vergleichbar mit der, in **Star Wars Galaxies** zum Jedi aufzusteigen.
- **PRÄSENTATION** Die Grafik wirkt im Vergleich zur Konkurrenz etwas ärmlich. Dafür soll es einen orchestralen Soundtrack geben.

INTERVIEW MIT KIM JIN-CHOI

„Steckt in dir ein mächtiger Herrscher?"



KIM JIN-CHOI ist Senior Game Designer bei NHN.

PC Games: Ist **Archlord** ähnlich wie **Lineage 2** oder **RF Online** auf den asiatischen Raum zugeschnitten?

Jin-Choi: „Im Gegensatz zu den genannten Spielen, die eine sehr spezielle Zielgruppe bedienen, zielt **Archlord** ganz klar auf Online-Rollenspieler ab, die sich auch für westliche Genre-Vertreter wie **WoW** begeistern können."

PC Games: Warum sollte ein **WoW**-Spieler mit **Archlord** anfangen?

Jin-Choi: „Ganz einfach: Steckt in dir ein mächtiger Herrscher, der Alleinherrschaft über die Spielwelt ausüben möchte? Dann bist du bei **Archlord** genau richtig! Auf jedem Spielserver wird jeden Monat ein neuer **Archlord** gekürt. Doch der Weg dorthin ist schwer."

PC Games: Was machen die Spieler, wenn sie nicht gerade im PvP kämpfen?

Jin-Choi: „Wir haben über 2.500 Quests im Spiel, die man alleine oder auch in Gruppen bewältigen kann. Außerdem gibt es Geschichtenerzähler und natürlich ein umfangreiches Crafting-System. Wir möchten die Spieler in die lebendige, atemberaubende Welt von Chantra einladen!"



KRIEG In den Schlachten kommen sowohl Fans von PvE- als auch PvP-Elementen voll auf ihre Kosten.



ENTWICKLUNG Den Figuren soll man ihre Erfahrung ansehen können. Diese Zwerge unterscheiden sich in Bartlänge und Kopfschmuck.

8.

RASSENWAHL Die Armeen des Chaos haben gleich zwei grünhäutige Völker – Orks und Trolle. Der kleine Wicht schwingt einen Zauberstab.

Warhammer Online

Age of Reckoning | Seit DAoC weiß man: Mythic besitzt die Kompetenz, um grandiose Online-Rollenspiele zu schaffen.

Mythic Entertainment meint es nicht gut mit uns: Bereits mit **Dark Age of Camelot** schufen die Entwickler einen süchtig machenden Online-Evergreen, der selbst im Zeitalter eines **World of Warcraft** noch eifrig gespielt wird. Wohin das alles noch führen soll? Zu **Warhammer Online**, dem nächsten Titel der Online-Mehrspieler-Profis. Gott steh uns bei: Dank eines Deals mit Electronic Arts haben die Entwickler nun die finanziellen Mittel, um uns den letzten Rest an Freizeit zu rauben. Denn dieses Spiel könnte etwas ganz Großes werden.

Es herrscht Krieg!

In **Warhammer Online** soll man sich als Teil eines epischen Konflikts fühlen, einen Helden mit kriegsentscheidenden Fähigkeiten spielen. „Der Krieg ist allgegenwärtig", so Mythic. Zwei Großmächte bekämpfen sich an drei Fronten: Zu den Armeen der Ordnung zählen Zwerge, Hochelfen und Menschen, während die Armeen des Chaos über Dunkelelfen, Chaosmenschen und Grünhäute – das sind Orks und Trolle – verfügen. Jede Rasse ist mit einer der anderen Seite verfeindet; spielt man beispielsweise einen Zwerg, bekämpft man zunächst die Grünhäute des Chaos. Aber im Spielverlauf kann man sich auch anderen Fronten zuwenden und seine Bündnispartner unterstützen.

Reich gegen Reich

Die beiden Großmächte nennen die Entwickler Reiche, aus denen sich das Basisziel von **Warhammer Online** ableitet: Ein Reich will das andere besiegen. Dafür ist im Prinzip die Hauptstadt des gegnerischen Landes zu erobern. Das gelingt den Spielern, indem sie Schlachten und bestimmte Aufgaben meistern.

Mythic setzt dabei auf eine gesunde Mischung aus PvP (Spieler gegen Spieler) und PvE (Spieler gegen Computergegner) – **Warhammer Online** soll eine Mixtur der beliebtesten Elemente aus anderen Online-Rollenspielen werden. Daher gibt es deutlich mehr Spielmodi als „nur" normale Quests und PvP-Duelle; etwa instanzierte Schlachtfelder, auf denen man Missionen erfüllt und sich dabei gegen feindliche Spieler wehrt. Wer mag, darf sich aber wie in **World of Warcraft** auch ausschließlich mit PvE-Inhalten beschäftigen. (fs)

Entwickler: Mythic Entertainment
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Herbst 2007

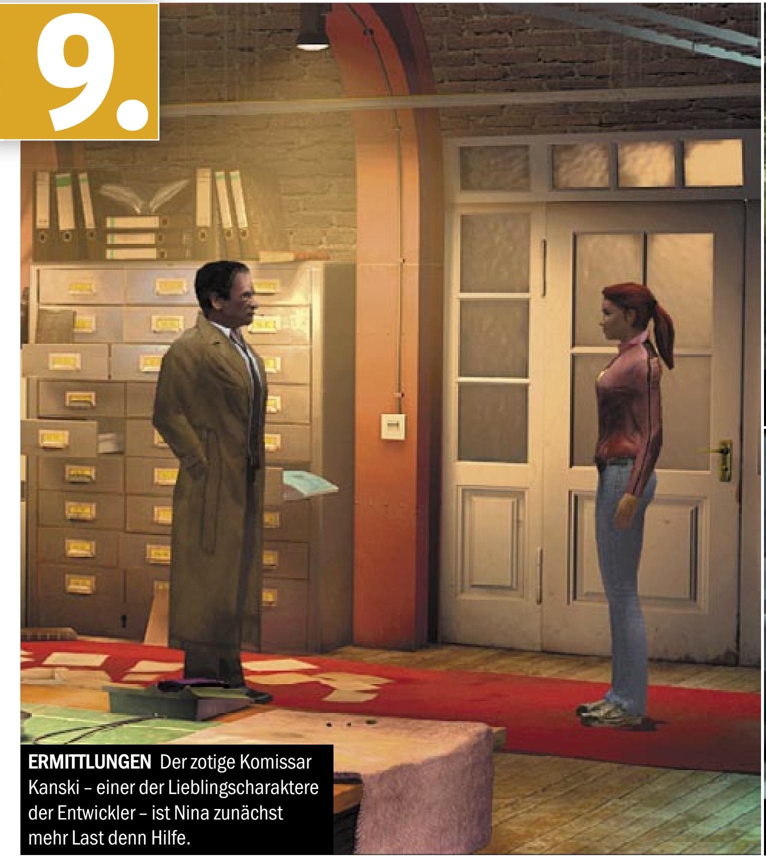
... im Vergleich mit



World of Warcraft

- **PvE** In **Warhammer** gibt es vier Aufgabentypen, die den Kampf zwischen den zwei Reichen beeinflussen, den Erkundungstrieb fördern, die Story vorantreiben. Klingt gut! **WoW** enthält dafür schöne Quests für kleine Teams und Dungeons für große Raid-Gruppen.
- **PvP** **Warhammers** Reich-gegen-Reich-System bietet vier Spielmodi, die auch PvE beinhalten. PvP ist keine Stärke von **WoW**, da könnte **Warhammer** punkten.
- **GRAFIK** Beide Titel setzen auf einen liebevollen Fantasy-Look, **Warcraft** wirkt etwas bunter und comichafter. Technisch ist auch **Warhammer** bislang kein Highlight.
- **SPIELWELT** Gleichstand! Azeroth ist über mehrere **Warcraft**-Spiele zum Epos gereift, **Warhammer** setzt auf eine berühmte Lizenz, die über 25 Jahre fein geschliffen wurde.
- **CHARAKTERE** In **Warhammer** sieht man den Spielfiguren ihre Erfahrung an; Zwerge bekommen längere Bärte, Rüstungen lassen sich verzieren. So etwas fehlt **WoW**.

9.


ERMITTLUNGEN Der zotige Komissar Kanski – einer der Lieblingscharaktere der Entwickler – ist Nina zunächst mehr Last denn Hilfe.


ANIMIERT Das Bild wird der eigentlichen Schönheit dieser Szene nicht gerecht, denn im Spiel wiegen die Zweige sanft im Abendwind.


SPANNEND Sich nachts in Museen herumzutreiben, läuft bestimmt nicht problemlos ab – den Sicherheitsdienst dürfte es brennend interessieren.

Geheimakte Tunguska

Ein Anwärter auf den Titel „Adventure des Jahres" steht kurz vor der Vollendung. Wir haben ihn gespielt.

Um das Tunguska-Ereignis aus dem Jahre 1908 ranken sich Mysterien: Eine gigantische Explosion mit der Kraft einer Atombombe fegte damals in Zentralsibirien mehrere Tausend Quadratkilometer an Waldbeständen nieder, Augenzeugen berichteten von einer 20 Kilometer hohen Lichtsäule. Bis heute ist die Ursache des Phänomens ungeklärt, es existieren Theorien von Meteoriteneinschlägen und Erdgasentzündungen bis hin zu Vulkanausbrüchen und UFO-Abstürzen. Ein wunderbarer Nährboden, den sich die deutschen Entwickler bei Animation Arts und Fusionsphere Systems für ihr Adventure gewählt haben!

Dem Rätsel auf der Spur

Das klassische Point&Click-Adventure spielt in der Gegenwart: Nina Kalenkow, einer der beiden spielbaren Charaktere, begibt sich auf die Suche nach ihrem verschollenen Vater, der früher mal an einer Tunguska-Expedition teilgenommen hat. Besitzt er Informationen, die so brisant sind, dass jemand ihn deswegen beseitigen ließ? Als zweiten Hauptcharakter steuern Sie Max Gruber, einen jungen Kollegen von Ninas Vater, der ihr bei der Suche zur Hand gehen möchte. Die Reise führt kreuz und quer über den Erdball – Stationen sind unter anderem Berlin, Moskau und Kuba. Übrigens: Eine kleine Liebelei gibt's auch.

Kluge Köpfe

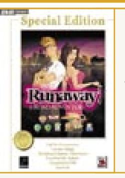
Die Entwickler haben sich Gedanken gemacht, um Kinderkrankheiten anderer Adventure-Spiele nicht zu wiederholen. Etwa das langwierige Absuchen von Locations: Wer darauf keine Lust hat, lässt sich per Tastendruck die Hotspots anzeigen. Clevere Idee: Der intelligente Maus-Cursor zeigt direkt an, ob sich ein ausgewähltes Item mit etwas benutzen lässt – so muss man nicht drauflosprobieren und sich hundertfach Sätze wie „Das klappt so nicht!" anhören. „**Tunguska** soll auch für den Normalspieler immer motivierend und spannend bleiben", so Martin Mayer von Fusionsphere.

Grafikpracht

Die klasse gerenderten, detaillierten 2D-Hintergründe werden durch 3D-Effekte aufgepeppt, etwa bei den Spielfiguren oder dem voll animierten Himmel. Großartig: Zwischen zwei- und dreidimensionalen Elementen ist kein Übergang erkennbar! (fs)

Entwickler: Animation Arts/Fusionsphere
Anbieter: Deep Silver
Termin: 1. September 2006

... im Vergleich mit



Runaway – A Road Adventure

- **GRAFIK Runaway** bot die seinerzeit hübscheste Comic-Grafik und sieht auch heute noch gut aus. **Tunguska** setzt hingegen auf einen realistischen Look. Klasse: die zahllosen, liebevollen Animationen und Details in den ausgefeilten Locations.
- **RÄTSEL** Ein Kritikpunkt an **Runaway** sind die teils unlogischen Rätsel und zu gut versteckten Items. In **Tunguska** soll es so etwas nicht geben. Fair: Bei den wenigen **Myst**-ähnlichen Schalterrätseln darf man auf Wunsch eine Lösungshilfe einblenden.
- **STORY Runaway** ist viel abgedrehter und humorvoller, man trifft viele schrille Figuren. **Tunguska** setzt dagegen auf spannende Thriller-Unterhaltung. Geschmackssache.
- **UMFANG Runaway** war letzten Endes eine Spur zu kurz geraten. **Geheimakte Tunguska** verspricht 15 bis 25 Stunden Spielzeit!
- **STEUERUNG** Die klassische Maus-Steuerung ist bei **Tunguska** ausgefeilter: Der intelligente Cursor und die Hotspot-Einblendungen helfen.


BEKANNTE OPTIK Das übersichtliche Menüdesign blieb nahezu unverändert.


BALL HER Im Spielerkarrieren-Kick fordern Sie per Knopfdruck den Ball an.

10.

Fußball Manager 07

Im neuen Teil feiern lieb gewonnene Vorgänger-Features ein Comeback und die innovative Spielerkarriere Premiere.

Klinsi ist weg, der **Fußball Manager 07** da. Zumindest in Form einer spielbaren Alpha, die uns Lead Designer Gerald Köhler unmittelbar vor Redaktionsschluss präsentierte. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert, dafür gibt es eine Reihe neuer und altbekannter Features sowie Verbesserungen.

Das Wichtigste gleich vorweg: Auch wenn der **Fußball Manager 07** erstmals nicht mehr von EA Sports, sondern einem externen Team (siehe Interview) entwickelt wird – sämtliche Originaldaten aller bekannten Ligen sowie die 3D-Engine von **UEFA Championsleague** sind wie gewohnt im Spiel enthalten. Aus Deutschland sind nach wie vor die beiden höchsten Spielklassen mit authentischen Daten nebst Spielerfotos vertreten. Interessanteste Neuerung ist zweifelsohne die Spielerkarriere. Von vielen Fans seit Jahren gewünscht, bauen Sie beim **Fußball Manager 07** einen Spieler durch kontinuierliches Training zum Leistungsträger auf und steuern diesen anschließend auch im 3D-Spiel mit Gamepad oder Tastatur. Der Clou: Sie kontrollieren ausschließlich Ihren Kicker und keinen seiner Teamkameraden. Wie gut Sie sich gemacht haben, sehen Sie anschließend in zahllosen Statistiken und Vergleichen mit anderen Spielern. Umfangreiche Spielberichte gibt es weiterhin, ein überraschendes Comeback feiert das Privatleben. Hier schließen Sie nicht nur Werbeverträge und den Bund fürs Leben, sondern berufen sogar Ihren eigenen Sohn in die Mannschaft. Außerdem wurde die Jugendarbeit erweitert und das Stadionumfeld dürfen Sie wieder im beliebten **Sim City**-Look ausbauen. (cs)

Entwickler: Bright Future
Anbieter: EA Sports
Termin: Oktober 2006

... im Vergleich mit

Fußball Manager 06

- **DATEN UND LIZENZEN** Auch wenn der **FM 07** nicht mehr direkt von EA Sports entwickelt wird: Der Umfang an Originaldaten ist wie die Zahl an echten Spielerfotos nochmals gestiegen. Alle wichtigen europäischen Ligen sind mit offiziellen Lizenzen vertreten – top!
- **MENÜDESIGN** Praktisch keine Veränderung zum übersichtlichen Look des Vorgängers.
- **STATISTIKEN** Während der **FM 06** nur 20 Spieler- und Mannschaftsstatistiken in allen Variationen bot, sind es nun stolze 57.
- **MANAGERTRANSFERMARKT** Erstmals gibt es einen eigenen Transfermarkt für Manager. Wer reihenweise verliert, bekommt mit, wie arbeitslose Kollegen um den eigenen Job buhlen. Wenn Sie zum Saisonende den Club wechseln, können Sie im Vorfeld zum Beispiel Einfluss auf Transfers nehmen.
- **FOOTBALL FUSION** Ein ganzes Team wie beim **FM 06** kann man nicht mehr steuern, dafür aber einen einzelnen Kicker in der neuen Spielerkarriere.

INTERVIEW MIT GERALD KÖHLER

„Das Privatleben der Spieler kehrt zurück!"


GERALD KÖHLER ist Lead Designer des **FM 07**.

PC Games: Der FM wird erstmals von eurer eigenen Firma Bright Future entwickelt. Welche Vorteile ergeben sich dadurch?

Köhler: „Bright Future wurde von drei Mitgliedern des alten EA-Sports-Managerteams gegründet. Wir entwickeln ausschließlich die **Fußballmanager**-Serie für den PC. Dabei ist es ein großer Vorteil, dass jetzt das gesamte Team inklusive Qualitätssicherung in Köln sitzt und nicht wie im letzten Jahr zum großen Teil in Kanada. Die Bindung an EA ist aber weiterhin sehr eng, die **FIFA**-Engine und die Lizenzen bleiben alle im Spiel und wir erhalten zum Beispiel auch die Trikots der neuen Saison von EA Sports aus Kanada. Für die deutschen Spieler ist der wohl größte Vorteil die wiedergewonnene Nähe zum Entwicklungsteam und die verstärkte Einflussmöglichkeit auf das Spiel. In diesem Jahr wurden daher auch bevorzugt Wünsche aus der deutschsprachigen Community umgesetzt."

PC Games: Was sind die wesentlichen Neuerungen beim **FM 07**?

Köhler: „Wir haben im **FM 07** sowohl viele neue als auch einige alte Features, die zurückkehren. Ein neuer Bestandteil des Managers ist etwa die Spielerkarriere, bei der man einen Spieler die ganze Laufbahn hindurch begleiten kann. Man trainiert ihn als Trainer und steuert ihn dann im Spiel per Gamepad, ohne dass man zu den anderen Spielern umschalten kann. Das sorgt für eine ganz neue Spielerfahrung! Für die reinen Managerspieler sind sicherlich der Jugendbereich mit vier Teams, die erweiterbaren Jugendcamps, das neue Vereinsgelände, die Kooperationsverträge, diverse Verbesserungen beim Transfermarkt und den Finanzen, der Managertransfermarkt, spannende Pokalauslosungen und die Rückkehr des Privatlebens einige der wichtigsten Punkte."

Medusa 5.1 ProGamer Edition

OFFICIAL HEADPHONES SUPPLIER
WCG
WORLD CYBER GAMES

LAN PARTY
EQUIPMENT

SPEED LINK

Gameplay mit Kinosound

rte) | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkab
kabel nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwerti
ochwertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit V
Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle Le

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook

Medusa 5.1 Home Edition

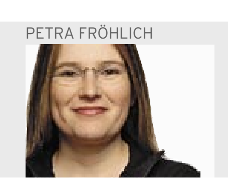


Medusa 5.1 ProGamer Edition

WWW.SPEED-LINK.COM

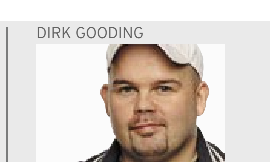
TEST

PETRA FRÖHLICH



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Siedler 2: Die nächste Generation (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Spieldauer von Prey
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis und C&C Tiberium Wars

DIRK GOODING



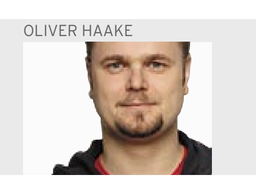
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft (nach 10 Monaten Pause)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Keine WM-Partys mehr. Schade.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Medieval 2 und Warhammer: Mark of Chaos

STEFAN WEISS



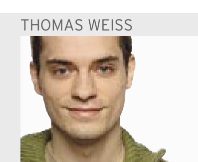
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Siedler 2: Die nächste Generation (Demo)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zidanes unrühmliches Karriereende
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Medieval 2: Total War

OLIVER HAAKE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Prey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass die Fußball-WM schon zu Ende ist
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: EM 2008 und Warhammer: Mark of Chaos

THOMAS WEISS



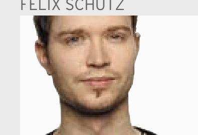
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Prey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Prey (Spielzeit)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Geheimakte Tunguska

CHRISTIAN SAUERTEIG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Pro Evolution Soccer 5
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Halbfinalniederlage der Klinsmänner gegen Italien
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTR 2 – FIA GT Racing Game

FELIX SCHÜTZ

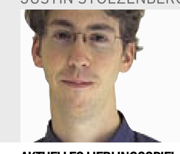


AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Prey ... und New Super Mario Bros. (Nintendo DS)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: SiN Episodes: Emergence
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London und Geheimakte Tunguska

BENJAMIN BEZOLD

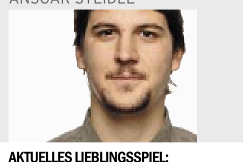
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Flatout 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: International Volleyball 2006
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might and Magic

JUSTIN STOLZENBERG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die unsportlichen Momente der WM
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Ikea-Stofffußballturnier im Wohnzimmer rockt
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spontan ging kein Strafejump bei Prey – bisher ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Joint Task Force könnte echt fein werden

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Popolocrois (PSP)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: International Volleyball 2006
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Geheimakte Tunguska

RAINER ROSSHIRT

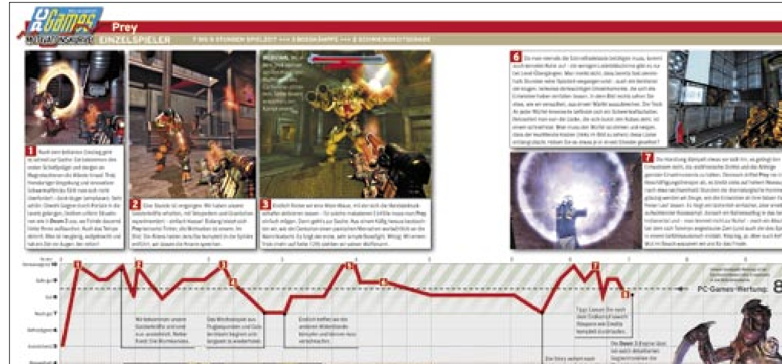


AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Muss ich das jeden Monat wiederholen?
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Argentinische Fußballverlierer
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Kühlere Temperaturen

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5 | KLASSE 4 | KLASSE 3 | KLASSE 2 | KLASSE 1

BEISPIEL: X3: REUNION



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: C&C GENERÄLE

BEISPIEL: ANNO 1503



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL: DOOM 3

BEISPIEL: UT 2004 (DT.)



BEISPIEL: MAFIA

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei **Age of Empires 3**, **Far Cry (dt.)**, **Half-Life 2: Lost Coast**), Tag-Nacht-Wechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in **Age of Empires 3**)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in **Half-Life 2**, Trefferzonen-System wie in **Doom 3**)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3



Prey

Wenn Aliens die Nachbarn zu Futter verarbeiten, packt Rothaut Tommy das Kriegsbeil aus. Und überlistet mal eben Schwerkraft und Tod.

Sie haben dutzende von Shootern gespielt, in denen Sie sich durch Myriaden von Monstern ballerten. Das erledigen Sie in **Prey** auch. Sie haben Titel gespielt, die mit innovativen Ideen abseits der simplen Gegnerhatz lockten. Das leistet **Prey** ebenfalls. Sie haben Spiele gespielt, die fantastisch aussahen. **Prey** tut das auch. Warum der zuerst 1997 angekündigte Ego-Shooter nach jahrelanger Reife die meisten seiner Versprechen einlöst und trotzdem nicht ganz die Genre-Spitze erklimmt, das lesen Sie auf den folgenden zehn Seiten.

Intensiver Einstieg

Wie so viele Titel zuvor, bedient sich **Prey** eines ausgelutschten Klischees – alles beginnt mit einer Invasion durch Außerirdische. Ein alter Hut? Nicht, wenn der Einstieg so brillant inszeniert ist wie in diesem Ego-Shooter. Aber der Reihe nach: Der kräftige junge Mann Tommy betrachtet sich in einem Spiegel, Sie als Spieler blicken durch seine Augen. „Wen starrst du denn so an?" fragt sich der frustrierte Ex-Soldat, der seine Zeit als Automechaniker totschlägt. Diese direkte Anrede, sowohl an sich selbst wie auch an uns – eine Nuance von Genialität. Denn selten zuvor hat man als Spieler gleich zu Beginn ein derart wirksames, erzählerisches Hilfsmittel in die Hand gedrückt bekommen wie in **Prey**. Tommy führt sein Selbstgespräch fort, erzählt von seiner indianischen Abstammung, von seinem Frust über das leblose Reservoir, in dem er lebt – und man erfährt von Jen, der Frau seines Herzens. Erst dann lässt **Prey** den Spieler von der Leine, der sich in der verdreckten Toilette einer schäbigen kleinen Bar umblickt. Jen arbeitet in der Spelunke, während Tommys Großvater, ein stolzer alter Cherokee, sich hier voll laufen lässt. Die Detailverliebtheit in der Bar ist enorm: Wer mag, darf sogar einige Runden **Pac-Man** spielen! Am Tresen steigert sich derweil die Unruhe, betrunkene Gäste proben den Aufstand – wir besänftigen sie mit einer schweren Mechanikerzange. Das blutige Handgemenge ist kaum vorbei, als draußen ein Lichtstrahl die Nacht durchschneidet. Rockmusik, die eine ironische Aufbruchsstimmung versprüht, erfüllt den Raum, als ein grellgrüner Lichtkegel kurzerhand das Dach abgehebt und sämtliche Personen aus der Bar hinauf in den Himmel teleportiert werden. Als Tommy wieder die Augen aufschlägt, ist er mit Jen und seinem Großvater gefesselt. Er befindet sich im Weltall und blickt hinunter auf die Erde, als man ihn wie ein Stück Vieh durch das Raumschiff der Aliens transportiert. Der Weg zur Schlachtbank.

Flucht und Abtransport

Die mehrminütige Eingangssequenz ist ähnlich beklemmend wie die Stroggifizierungsszene in der unzensierten Version von **Quake 4**. Tanzende Schatten, unnatürliche Lichter, grässliche Kreaturen und vor allem markerschütternde Schreie prasseln auf den Spieler ein, dazu erzeugt orchestrale Musik ein stechendes Gefühl von Bedrohlichkeit. Tommy gelingt natürlich die Flucht, leider nur mit seiner Zange bewaffnet; Jen und der Großvater werden abtransportiert. Keine Zeit zum Nachdenken, Erklärungen folgen später – zuerst muss Tommy seine Lieben retten und prügelt sich entschlossen durch die düsteren Flure eines Raumschiffs, für dessen Design sich die Grafiker offenbar von H.R. Giger (Schweizer Maler und bildender Künstler) inspirieren ließen: Wände erinnern an pulsierendes Fleisch, das um mit Zähnen besetzte Türen und Treppen herumgewachsen ist, während glitschige Rüssel explosive Eier von der Decke herunterlegen. Es ist ein ekelhafter und unnatürlicher Ort, der zwar nicht vom Gewalt-, aber immerhin vom Abscheulichkeitsgrad mit den Fleischfabriken aus **Quake 4 (dt.)** locker mithält.

Man wird damit nie allein gelassen: Tommy spricht oftmals das aus, was sich der Spieler denkt. Er ist keiner dieser oberooolen Helden der Sorte **Serious Sam**, die selbst in den ausweglosesten Situationen noch einen lässigen Spruch auf den Lippen haben. Tommy hat Ecken und Kanten, und diese sind es, die den Spieler eine Beziehung zum Protagonisten und seinem unglücklich verlaufenden Schicksal aufbauen lassen.

Wehre er sich!

Seit Tommys Selbstgespräch vor dem Badezimmerspiegel ist eine Viertelstunde vergangen. Er hat dutzende von schwer bewaffneten Alien-Soldaten beobachtet, wie sie sämtlichen physikalischen Gesetzen zum Trotz an Wänden und Decken entlangmarschierend durch Portale verschwanden, hat halbnackte, vor Angst wahnsinnig gewordene Menschen getroffen und einige widerliche, hautlose Kreaturen mit seiner treuen Zange erschlagen. Das war zwar alles fantastisch, doch **Prey** ist eben ein Shooter – und da muss geballert werden! Wie aufs Stichwort erscheint prompt der erste feindliche Soldat, teleportiert sich direkt vor unser tödliches Werkzeug. Aus den leblosen Händen des Gegners holt sich Tommy seine erste Alienwaffe, ein Gewehr mit eingebauter Scharfschützenfunktion. Das Design ist verrückt: Drei glühende Gewehrläufe sitzen in einer fleischigen Masse, die an ein zuckendes Organ mit Zähnen erinnert. Aktiviert man den Scharfschützenmodus, setzt sich blitzschnell eine Art Saugnapf direkt aus der Waffe auf das Auge des Spielers. So heben Gegner sich farblich ab und sind zu-

Die Welt steht Kopf

Endlich mal ein paar frische Ideen: In Prey ist Umdenken angesagt, denn die Regeln der Physik sind offenbar außer Kraft gesetzt.



KOPFÜBER Diese schick strahlende Schiene ist magnetisch. Der Gegner wie auch wir selbst können dort spazieren gehen.

VERWIRRSPIEL Tommy sieht sich selbst durch das Portal, könnte sogar auf sich schießen. Momente wie diese sind selten, aber originell.

HERRSCHER DER SCHWERKRAFT Feuern Sie auf einen der leuchtenden Schalter, ändert sich entsprechend die Gravitation. Sehr cool!

Cleveres Leveldesign

Durch die Gänge und Flure eines Raumschiffs zu latschen, ist eine Sache – durch ein Portal kopfüber in einen Raum zu stürzen, dort per Magnetschiene an der Decke zu laufen, um anschließend die Schwerkraft umzukehren, ist eine ganz andere. In **Prey** macht das Finden des Raumausganges daher einen beachtlichen Teil der Spielzeit aus. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad von Schalter- und Schwerkrafträtseln außerordentlich niedrig, sodass den Feuergefechten – Herzstücke sämtlicher Shooter – nicht der Wind aus den Segeln genommen wird. Regen Gebrauch machen die Leveldesigner auch von den Teleportern, die zwar optisch interessant, spielerisch jedoch wenig aufregend sind: Gegner kommen in durchgeskripteten Szenen aus den leuchtenden Ovalen gehüpft, Sie selbst marschieren auch häufig da durch. Aber nur selten gibt es solch witzige Momente wie den im Screenshot oben. Bedeutend cooler: An der Decke hängend gegen seine Feinde zu bestehen, oder die Schwerkrafttricks im Kampf einzusetzen. Baumelt ein Widersacher etwa an der Decke, deaktivieren Sie einfach die Magnetschiene, schon kracht der feindliche Soldat auf die Erde. Ähnlich die Umkehrung der Schwerkraft: Mal eben vom Fußboden zur Zimmerdecke sausen, das verkraften Ihre Kontrahenten gar nicht gut. Ein Nebenprodukt der Gravitationsspielerei: Es gibt in **Prey** keine einzige Leiter!

WACHSAM Vor uns ein Gegner, hinter ihm eine Selbstschussanlage. Hier wäre es klug gewesen, die Lage zunächst in Geistergestalt zu erkunden!



FREIER HIMMEL Zwar verbringt man viel Zeit in engen Korridoren und Gängen, jedoch sind auch größere Außenareale wie dieses hier kein Problem mehr für die **Doom3**-Engine.

sammen mit der Zoom-Funktion willkommene Empfänger von tödlichen Kopfschüssen.

Der erste Rückschlag: Wir müssen hilflos mitansehen, wie unser lieber Indianer-Opa in einer gemeinen Art Fleischwolf durchbohrt und fachgerecht zerlegt wird. Seine letzten Worte gelten uns: „Wir sehen uns wieder."

Von jetzt an geht alles Schlag auf Schlag: Ohne weitere Erklärungen steigen wir einen leuchtenden, geschwungenen Steg hinauf bis an die Raumdecke, der Schwerkraft trotzend, was Tommy mit einem entsetzten „Woah!" kommentiert. Gesetze der Physik zu brechen, ist eine famose Spezialität von **Prey** – lesen Sie mehr dazu im Kasten „Die Welt steht Kopf" (Seite 89).

Der Tod ist nicht das Ende

Als wir wenig später einen besonders wackeligen Steg betreten, eröffnen Soldaten das Feuer auf uns – wir stürzen hinab in die Tiefe. Tot. Aus die Maus. Statt vor einem Game-Over-Bildschirm finden wir uns jedoch in einem lauschigen Tal wieder. (Ja, sowas kann die **Doom 3**-Engine!) Der Geist unseres zuvor perforierten Großvaters erscheint und bringt uns bei, dass wir als Cherokee den Tod nicht zu fürchten brauchen. Vielmehr sind wir in der Lage, uns mit einem magischen Bogen zurück ins Leben zu kämpfen, außerdem kann unser Geist jederzeit seinen Körper verlassen. Das ist nun mal wirklich klasse, denn so können Sie sich fast unsichtbar an Gegner heranschleichen und sie mit dem Bogen malträtieren. Noch besser: Die Entwickler nutzen das Feature auch für einige sinnvolle, ja innovative Rätselaufgaben, etwa wenn Sie als Geist durch ein Energiefeld schlüpfen, um es auf der anderen Seite zu deaktivieren. Einfaches Prinzip, großer Spaß! Lesen Sie mehr dazu im Kasten „Geisterstunde" (Seite 93).

Schwerkraft? Was ist das?

Sie laufen an Wänden entlang, trennen auf Wunsch den Geist von Ihrem Körper und sind obendrein unsterblich. Kurz gesagt: Tommy hat so viele coole Tricks drauf, dass man sich bereits in der ersten Spielstunde fragt: Halten die Entwickler das durch? Haben sie noch genügend Ideen für den Rest des Spiels? Oh ja, sie haben! Die vielleicht verrückteste davon ist die Beeinflussung der Schwerkraft: In vielen Räumen sehen Sie leuchtende Buttons an Decken und Wänden, die Sie per Schuss aktivieren. Je nachdem, in welche Richtung der Button zeigt, ändert sich die Graviation – als würde sich der Raum um 90 oder 180 Grad drehen. Zunächst ist man verwirrt – Protagonist Tommy übergibt sich sogar. Aber das Kunststück von **Prey** liegt in seiner fairen Lernkurve: Die ersten ein bis zwei Stunden werden Sie genüsslich und behutsam in solche frischen Ideen und Mechanismen eingeführt – Berührungsängste kommen da gar nicht erst auf. Auch ist das Ändern der Schwere die Basis einiger Rätsel – wenn Sie sich etwa in einem würfelähnlichen Gebilde per Gravitationsanpassung einen Weg ins Freie knobeln sollen. Sogar ein (!) Kistenschieberätsel gibt es in **Prey**: Wenn man auf dem Fußboden keinen Platz zum Anordnen der Kisten hat, ändert man eben die Gesetze der Physik und schiebt die Klötze kurzerhand an der Decke in Stellung.

Das Konzept mit der Schwerkraft ist schlichtweg genial. Doch die Leveldesigner der Human Head Studios treten nach etwa drei Stunden auf die Ideenbremse, der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt nicht weiter an. Komplizierteres als die beiden oben genannten Beispiele lösen Sie also nicht – da wäre mehr drin gewesen. Es handelt sich aber bei **Prey**, und hier sollte man auch Verständis zeigen, eben um kein Adventure, sondern um einen Shooter. Ein Ballerfest, bei dem Sie Tonnen von Gegnern mit Schnellfeuergewehr und Raketenwerfer über die Klippe springen lassen. Und geballert,

TYPISCH Während man kopfüber eine Magnetschiene an der Decke entlangwandert, taucht direkt vor uns ein Soldat auf. In **Prey** laufen solche Szenen im Sekundentakt ab.

Momente mit Gänsehautgarantie

Prey ist in sieben bis acht Stunden schnell durchgespielt. Dafür versüßen Ihnen die Entwickler die kurze Zeit mit grandiosen Einzelmomenten.



▲ **INVASION** Der Einstieg in **Prey** ist atmosphärisch besonders dicht. Glaubwürdige Dialoge, eine Prügelei, stimmungsvolle Rockmusik – und auf einmal zerreißen grüne Traktorstrahlen die Bar. Unweigerlich saugt es Tommy und seine Lieben in den Himmel. Was folgt, ist eine skurrile Höllenfahrt durch das Alien-Schiff.

▼ **MAYDAY** Ahnungslos fährt Tommy in einem offenen Aufzug und blickt hinaus in die Sphäre, als die orchestrale Musik langsam anschwillt: Ein Flugzeug teleportiert direkt in das Alien-Raumschiff und stürzt unter panischen Funksprüchen ab, die Musik gipfelt in einem dramatischen Chor. Nur wenige Sekunden lang, aber intensiv!



▲ **SCHAUKASTEN** Eine der witzigsten Szenen in **Prey**: Der Spieler findet einen Glaskasten, ein kleiner Stein schwebt darin. Durchschreitet man nun ein Portal in der Nähe, landet man plötzlich, auf Erbsengröße verkleinert, im Kasten! Ein Gegner kommt angestampft und grinst zu uns herein. Tommy ist entsetzt: „Verdammt, der Typ ist ja riesig!" Was folgt, ist eine wilde Schießerei.



▼ **SCHLECHTE FAHRT** Momente, in denen **Prey** seiner Alterseinstufung alle Ehre macht: Wir entdecken einen Schulbus, kein Mensch weit und breit. Das Licht erlischt. Entsetzte Schreie von Kindern dringen aus dem Fahrzeug heraus, als ein blaues Glühen aus den Fenstern strömt. Kurz darauf fallen Horden von kreischenden Geister-Kindern über uns her. Fies!

liebe Action-Freunde, wird in **Prey** eine ganze Menge.

Glühender Pistolenlauf

Während Tommy sich durch das Raumschiff – die Bösewichter nennen es „Sphäre" – kämpft, nimmt er fünf weitere Waffen mit jeweils zwei Schussmodi auf. Die meisten der Schießprügel sind matschig und organisch, das versteht sich. Etwa das Maschinengewehr, welches aus einem scheußlichen Rüssel Granaten verschießt. Oder die Säurekanone, ein glibbriges Pendant zur Schrotflinte. Anstelle üblicher Handgranaten schleppen Sie ein krebsähnliches Tier mit sich herum, dem man zunächst die Gliedmaßen abreißt, bevor es sich als hochexplosives Wurfgeschoss entpuppt. So cool die Waffen auch sind – ein paar mehr hätten es ruhig sein dürfen. Den Mangel entschädigt zum Teil die Wurmkanone: Sie laden das Gerät mit verschiedenen Munitionstypen und setzen es auf diese Weise als Plasmagewehr, Eiswerfer, Schockkanone oder extrem verheerende Strahlenwaffe ein. Da sich immer nur ein Munitionstyp gleichzeitig laden lässt, ist man oft gezwungen, sich für die wirklich passende Schussvariante zu entscheiden. Generell gilt: Alle Knarren machen ordentlich rums und Munitionsknappheit tritt praktisch nie auf – Actionfans ballern also mal wieder, bis der Zeigefinger raucht. Da stört es auch nicht, dass die Gegner-KI kaum Finessen beherrscht – meistens laufen Ihnen die Widersacher blindlings ins Fadenkreuz und suchen nur selten Deckung. Im Fall von **Prey** lässt sich damit gut leben. Ein Wermutstropfen: Da man dank der Geisterfähigkeiten nicht sterben kann, sind die Kämpfe selbst für Shooter-Neulinge nur eine Frage der Zeit. Kurzum: Sie sind zu einfach.

Nützliche Helfer

Zwar hat man in **Prey** keine menschlichen Mitstreiter an der Seite, jedoch hat Tommy selbst in der Alien-Sphäre noch Freunde und Verbündete. So bekommt er Unterstützung von den „Anderen"; das sind Freiheitskämpfer, die Tommys spirituelle Kräfte sehr zu schätzen wissen. Deren Hilfe beschränkt sich aber auf Informationen und gelegentliches Schalter-Drücken, gemeinsame Kämpfe wie in **Quake 4 (dt.)** gibt es nicht. Der andere Helfer ist Talon, Tommys längst verstorbener Lieblingsfalke. Das Geistertier flattert mit Ihnen, übersetzt unleserliche Alien-Texte und greift sogar in Kämpfe mit ein, indem es Feinden kreischend um den Kopf herumschwirrt. Eine nette, gut umgesetzte Idee.

Abgehoben

Während sich die Story um die Suche nach Jen anfangs prächtig entwickelt, erleidet sie nach einigen Stunden leichte Durchhänger. Dies geht Hand in Hand mit den Flugsequenzen: Immer wieder steigen Sie im Lauf der sieben Stunden Spielzeit in ein kleines Fluggerät und düsen durch die teils enormen Hallen, Korridore und Tunnel. Das spielt sich zwar flott und eingängig, jedoch wäre mehr Abwechslung angebracht – bei gerade mal einer Waffe und nur einem ziemlich unnützen Traktorstrahl als Sekundärfeuer hat man sich relativ schnell an den Flugpassagen satt gespielt.

Auch kann die Story am Ende nicht alle Versprechungen einlösen – man hat das Gefühl, da wäre noch mehr machbar gewesen. Die Geschichte um Tommys Abstammung, seine Bindung an die Geisterwelt, das hätte wunderbar als Schauplatzwechsel dienen können – doch die Entwickler beschränken die wenigen Abstecher aus dem Alien-Raumschiff auf das gleich zu Beginn bekannte Geistertal. Überhaupt wären etwas abwechslungsreichere Schauplätze schön gewesen – Stellen wie eine direkt ins Raumschiff teleportierte Bar mitsamt noch funktionierender Jukebox bilden die Ausnahme. Die meiste Zeit ist man in Fabriken, Labors und Hangars unterwegs, die stets ein Gefühl von Vertrautheit vermitteln. Woran das liegt?

Engine als Sündenbock

Die Engine ist schuld! Schon **Quake 4 (dt.)** konnte den speziellen Look aus **Doom 3** nicht völlig abschütteln – zu markant sind die Schatten und Texturen von id Softwares Grusel-Shooter. **Prey** gelingt der Sprung in die visuelle Eigenständigkeit zwar wesentlich besser als **Quake**, doch die Ähnlichkeiten sind nach wie vor nicht von der Hand zu weisen. Sieht man davon einmal ab, ist **Prey** jedoch einfach nur prachtvoll: Die wenigen Charaktere – besonders der Großvater – haben eine detaillierte Mimik und wirken in Verbindung mit der guten Sprachausgabe ziemlich glaubwürdig. Auch die Levels mit ihren leuchtenden Magnetbahnen, schummrigen Gängen und dynamischen Lichtquellen erinnern positiv an Filme wie **Aliens** oder **Event Horizon**. Kein Wunder, dass auch das Gegner-Design angenehm ekelhaft ist – ein Blick auf unsere Screenshots spricht mehr als tausend Worte.

Was hat **Prey**, was anderen Spielen fehlt? Den epischen, orchestralen Soundtrack aus der Feder von **Oblivion**-Komponist Jeremy Soule. Seit **Call of Duty 2** gab es keinen Shooter mehr, der dramatische und packende Musik derart stilund temposicher eingesetzt hat.

Prey braucht das. Es nimmt sich, seine Geschichte und seine Charaktere ernst. Mehr noch, **Prey** will beim Spieler Gefühle auslösen, die über simple Schock- und Panikmomente hinausgehen. So reißt Tommy mehrmals im Spiel der Geduldsfaden, er sieht sprichwörtlich rot – und kommentiert das Kampfgeschehen so martialisch wie in einem Blutrausch. Sie haben es vermutlich schon gemerkt: **Prey** ist ein hartes Spiel, das sich mit seiner USK-18-Freigabe ausschließlich an Erwachsene richtet. Dafür erscheint die deutsche Version auch ungekürzt, mit englischer Sprachausgabe und deutschen Texten. Ein fairer Deal. Wenn das Spiel doch nur länger wäre! (fs)



FIESER FETTSACK Lassen Sie sich nicht täuschen: Der Dicke ist pfeilschnell und haut zu wie ein Rammbock. Ach ja: Eklig ist er auch.

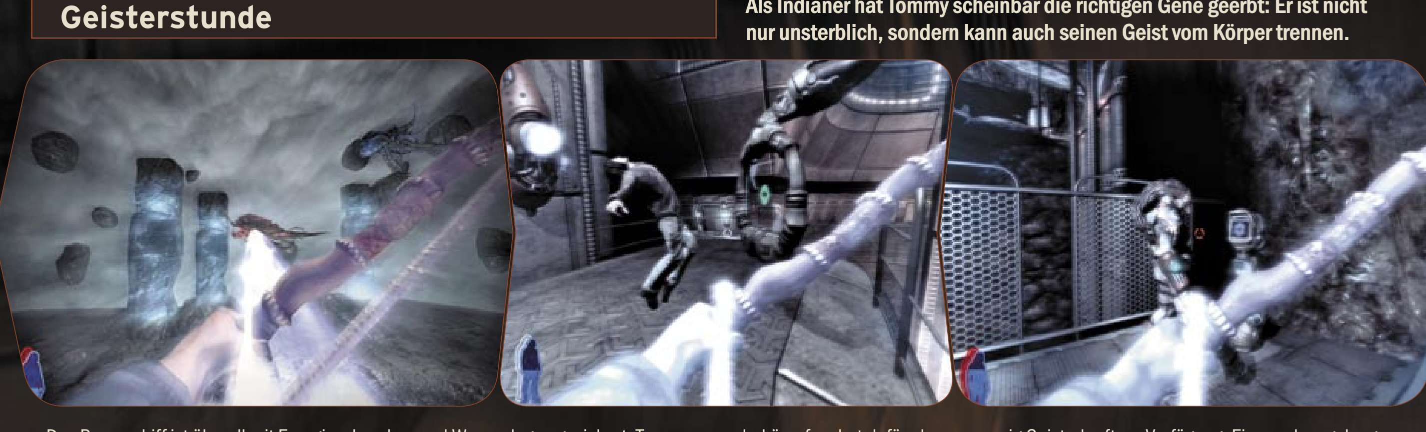
WEGGESPRENGT Das schwere MG reißt große Löcher. In diesem Fall so groß, dass wir den Oberkörper einer Spinne entfernen – der danach noch weiterkämpft.

FROSTIG Gestatten? Mutierter Hund. Wenn das Biest zulangt, verschwimmt uns kurz die Sicht. Soweit lassen wir es besser nicht kommen und frieren den Racker mit unserer Wurmkanone ein.

HILFE Rot glühend greift Geisterfalke Talon dieses Spinnenvieh an. In unserer Hand: Eine explosive Krabbe, unsere Handgranate.

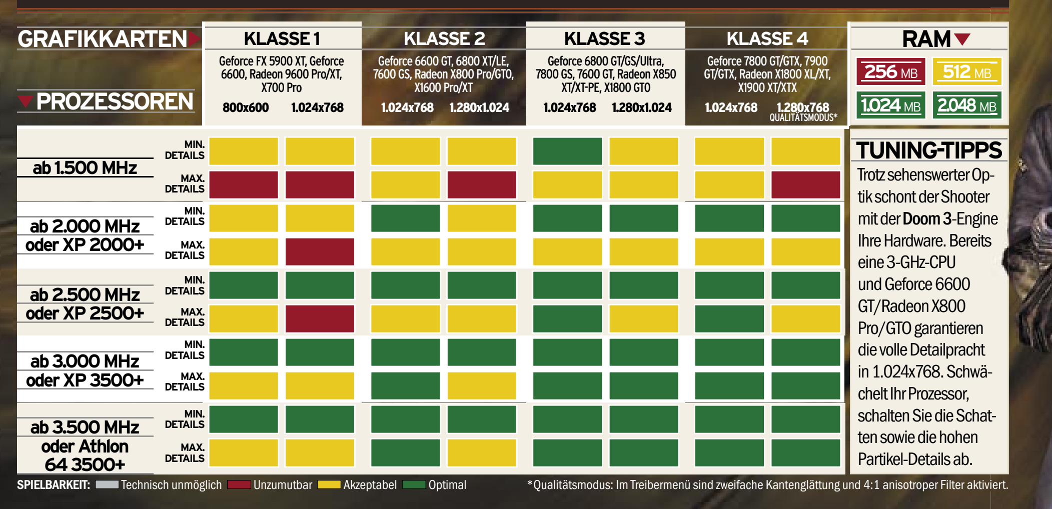
Geisterstunde

Als Indianer hat Tommy scheinbar die richtigen Gene geerbt: Er ist nicht nur unsterblich, sondern kann auch seinen Geist vom Körper trennen.



Das Raumschiff ist überall mit Energieschranken und Warnanlagen gesichert. Tommy nimmt's gelassen: Er „parkt" seinen Körper an einer sicheren Stelle, verlässt nun als Geist seine Hülle und huscht derart materielos durch die Sicherheitsvorkehrungen. Auch gibt es Rätsel, bei denen man seinen Körper auf Plattformen und Aufzügen transportiert. Wehrlos ist man indessen nicht: Mit dem Bogen kann man Gegner ungesehen bekämpfen, hat dafür aber nur wenig Geisterkraft zur Verfügung. Eine andere gelungene Idee: Statt zu sterben, landet man beim Verlust aller Lebensenergie in einem Geistertal. Dort erhält man Kraft zurück und befindet sich nach wenigen Sekunden wieder im Kampf. Der Vorteil: Schnellladen ist gänzlich überflüssig, das Tempo des Spiels wird so nie unterbrochen. Der Nachteil: Kämpfe sind dadurch etwas zu leicht!

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼ 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal) · 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS Trotz sehenswerter Optik schont der Shooter mit der **Doom 3**-Engine Ihre Hardware. Bereits eine 3-GHz-CPU und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO garantieren die volle Detailpracht in 1.024x768. Schwächelt Ihr Prozessor, schalten Sie die Schatten sowie die hohen Partikel-Details ab.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

STÖRRISCHER HELD

Als ein Nachkomme der Cherokee-Indianer besitzt Tommy besondere Kräfte. Nur will er von denen anfangs ebenso wenig etwas wissen wie von seiner Abstammung.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Prey

EINZELSPIELER

7 BIS 8 STUNDEN SPIELZEIT +++ 3 BOSSKÄMPFE +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Nach dem brillanten Einstieg geht es schnell zur Sache: Sie bekommen den ersten Schießprügel und steigen an Magnetschienen die Wände hinauf. Trotz fremdartiger Umgebung und innovativer Schwerkrafttricks fühlt man sich nicht überfordert – dank kluger Lernphasen. Sehr schön: Obwohl Gegner durch Portale in die Levels gelangen, bleiben unfaire Situationen wie in **Doom 3** aus, wo Feinde dauernd hinter Ihnen auftauchen. Auch das Tempo stimmt: Man ist neugierig, aufgebracht und hat ein Ziel vor Augen: Jen retten!



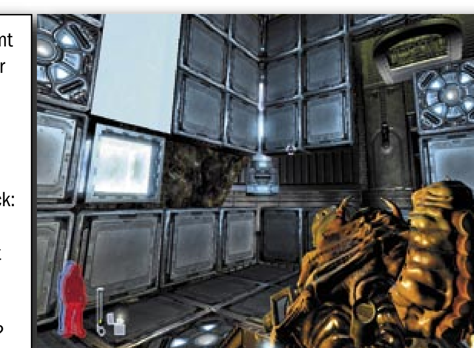
2 Eine Stunde ist vergangen. Wir haben unsere Geisterkräfte erhalten, mit Teleportern und Gravitation experimentiert – einfach klasse! Bislang leistet sich **Prey** keinerlei Fehler, die Motivation ist enorm. Im Bild: Die Aliens haben Jens Bar komplett in die Sphäre entführt, wir lassen die Knarre sprechen.



DIEBSTAHL Mit einem Trick können wir den mächtigen Waffenarm des Centurions abtrennen. Seine Knarre erleichtert den Kampf enorm.

3 Endlich finden wir eine Alien-Klaue, mit der sich die Handabdruckschalter aktivieren lassen – für solche makaberen Einfälle muss man **Prey** einfach mögen. Dann geht's zur Sache: Aus einem Käfig heraus beobachten wir, wie ein Centurion einen panischen Menschen wortwörtlich an die Wand klatscht. Es folgt der erste, sehr simple Bossfight. Witzig: Mit einem Trick (mehr auf Seite 128) stehlen wir seinen Waffenarm.

6 Da man niemals die Schnellladetaste betätigen muss, kommt auch keinerlei Ruhe auf – die wenigen Ladebildschirme gibt es nur bei Level-Übergängen. Man merkt nicht, dass bereits fast viereinhalb Stunden reine Spielzeit vergangen sind – auch ein Verdienst der klugen, teilweise denkwürdigen Einzelmomente, die sich die Entwickler haben einfallen lassen. In dem Bild rechts sehen Sie etwa, wie wir versuchen, aus einem Würfel auszubrechen. Der Trick: An jeder Würfel-Innenseite befindet sich ein Schwerkraftschalter. Betrachtet man nun die Lücke, die sich durch den Kubus zieht, ist einem schnell klar: Man muss den Würfel so drehen und neigen, dass der leuchtende Kasten (links im Bild zu sehen) diese Lücke entlangrutscht. Haben Sie so etwas je in einem Shooter gesehen?





7 Die Handlung dümpelt etwas vor sich hin, es gelingt den Entwicklern nicht, die erzählerische Dichte und die Abfolge genialer Einzelmomente zu halten. Dennoch driftet **Prey** nie in reine Beschäftigungstherapie ab, es bleibt stets auf hohem Niveau. Dann nach etwa sechseinhalb Stunden der dramaturgische Hammer: Ungläubig werden wir Zeuge, wie die Entwickler all ihrer bösen Fantasie freien Lauf lassen. Es folgt ein lächerlich einfacher, aber emotional aufwühlender Bosskampf, danach ein Ballerausflug in das bekannte Indianertal und – man kommt nicht zur Ruhe! – noch ein Abschnitt, bei dem sich Tommys angestauter Zorn (und auch der des Spielers) in einem Gefühlsausbruch entlädt. Kitschig, ja. Aber auch heftig. Mit Wut im Bauch wappnen wir uns für das Finale.

Motivationskurve (Stunden 0–10; Skala: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0)

Wir bekommen unsere Geisterkräfte und sind nun unsterblich. Netter Fund: Die Wurmkanone.

Das Wechselspiel aus Flugsequenzen und Geisterrätseln beginnt sich langsam zu wiederholen.

Endlich treffen wir die anderen Widerstandskämpfer und können kurz verschnaufen.

Die Story verliert nach und nach an Fahrt, auch ist man zuviel in dem Fluggerät unterwegs.

Tipp: Lassen Sie nach dem Endkampf sowohl Abspann wie Credits komplett durchlaufen.

Die **Doom 3**-Engine lässt bei solch detaillierten Gegnermodellen die Muskeln spielen.

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 87

JÄGER Die unruhig umherschwirrenden Roboterdrohnen gehören zur nervigeren Gegnersorte. Raketen helfen.

4 Nur wenige Minuten nach dem ersten Bosskampf geben die Entwickler weiter Vollgas, als wir das Fluggerät zum ersten Mal testen dürfen. Es folgen mehrere kurze Flugsequenzen, darunter auch eine (siehe linkes Bild), in der man durch ein System durchsichtiger Röhren dicht an der Erde vorbeischwebt. Dazu erklingt ein Chor, der punktgenau an der richtigen Stelle einsetzt – so schafft man Atmosphäre! Bis etwa zu Beginn der dritten Spielstunde wechselt man nun häufig zwischen Baller- und Flugabschnitten. Das ist noch die richtige Dosis.

5 Nach einer Spielstunde, die mit leichten Anflügen von Eintönigkeit zu kämpfen hat, gibt **Prey** wieder alles: Erst finden wir endlich Tommys geliebte Jen, dann überrennen Aliens unsere Verbündeten. Höhepunkt ist eine wilde Schießerei vor einem riesigen Portal, zwei Centurions inklusive.

8 Fast sieben atemlose Stunden sind vergangen, als wir uns mit dem Endboss anlegen. Um ihn aus seinem schützenden Würfel zu bekommen, müssen wir die Wände mit unserem Geisterbogen schwächen. Danach folgt noch ein viel zu leichter kurzer Abschnitt unter freiem Himmel. **Prey** ist schnell vorbei, außerdem ist das Ende bei so viel Handlung und Dramatik etwas unbefriedigend. Kurios: Erst jetzt wird ein härterer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. Den hätten wir uns von Beginn an gewünscht!

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Prey
Testversion:	Dt. Review-Version
Gespielte Minuten:	420 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	7:00
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	420 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €6,43,-

Die Redakteure Felix Schütz und Oliver Haake sowie die PC-Games-Trainees Jürgen Krauß und Manuel Grundmann beendeten den Einzelspielermodus in jeweils sieben Stunden. Entgegen unserer Testversion enthält die Verkaufsfassung noch einige Mod-Tools.



PREY
CA. € 45,-
14. JULI 2006
USK: AB 18 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

„Prey hat mir den Kopf verdreht. Großes Qualitätsgeballer mit innovativen Ideen!"

Als ich in **Prey** zum ersten Mal die Schwerkraft verdrehte, musste sich Protagonist Tommy gehörig übergeben. Mir ging es jedoch anders, ich fühlte mich pudelwohl so an der Decke hängend. Denn die Entwickler haben es richtig gemacht: Sie verpacken ihre frischen Ideen um Schwerkraft, Portale und Geisterdasein in eine ordentliche Lernkurve. Auch die Unsterblichkeit gefällt mir gut: Endlich kann ich meine von **Half-Life** & Co. abgewetzte F9-Taste einmal ruhen lassen, denn eine Schnellladefunktion ist überflüssig. Aber: Der Einzelspielermodus war mir dadurch etwas zu leicht. Noch mehr Anspruch wünschte ich mir auch bei den Knobeleien. Zwar gibt es eine Menge kluger Rätseleinlagen, doch hätten sie ruhig etwas kniffliger sein dürfen. Am meisten bedauere ich aber, dass all die Elemente von **Prey** – Action, Schwerkraft, Geisterwandeln – nicht mal alle in einem richtig deftigen Bosskampf zusammenfinden. Einen, in dem ich an Decken und Wänden unter Beschuss gerate, zwischendrin die Gravitation verändernd und als Geist umherhuschend. Das und die zu kurze Spielzeit haben mich etwas enttäuscht. Denn ansonsten ist **Prey** eine Wucht: Es ist böse, sieht fantastisch aus und ist streckenweise richtig dramatisch. Viel mehr kann man von einem Shooter nicht erwarten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Human Head Studios
Titel vom selben Entwickler: Blair Witch Vol.2 | Dead Man's Hand
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Tolle Licht- und Schatteneffekte, sehr organische Texturen, stilsicher-ekliges Design
Sound: Gute englische Sprachausgabe (dt. Untertitel zuschaltbar), orchestrale Edelmusik
Steuerung: Sehr wenige Tasten nötig, durchgängig klassisch-präziser Shooter-Standard

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

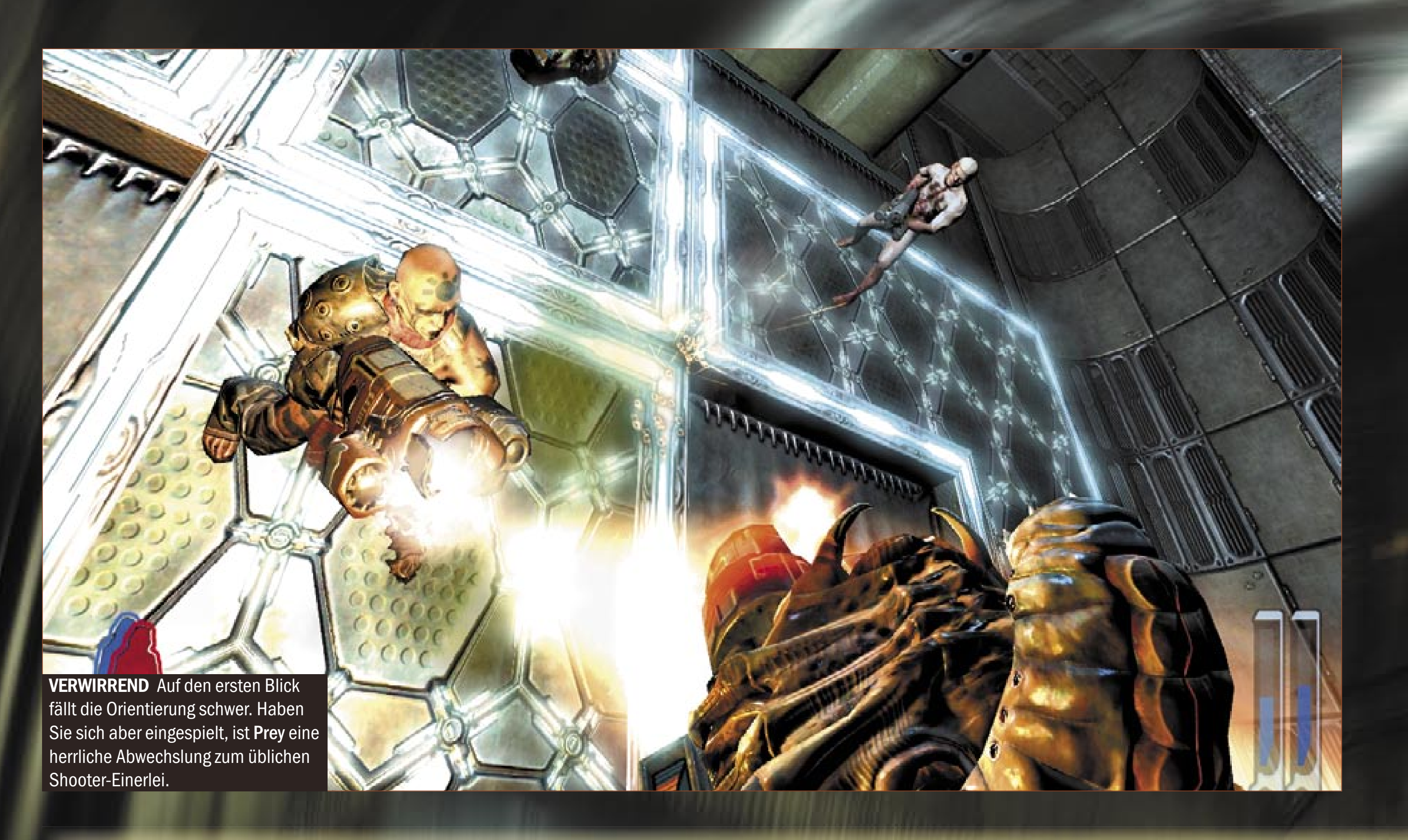
Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Innovative Schwerkrafttricks
- + Geister-Features klug eingebunden
- + Fantastische, dichte Atmosphäre
- − Zu kurz (sieben Stunden) und zu leicht
- − Etwas eintönige Flugsequenzen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 87



VERWIRREND Auf den ersten Blick fällt die Orientierung schwer. Haben Sie sich aber eingespielt, ist **Prey** eine herrliche Abwechslung zum üblichen Shooter-Einerlei.

Prey: Mehrspieler

Wenn Sie nicht mehr wissen, wo oben oder unten ist, ob Sie rechts oder links stehen, dann sind Sie ein weiteres Opfer von Prey geworden.

Sicher, Sie kennen den Multiplayer-Teil von **F.E.A.R.** und haben bereits alle **Unreal-Tournament**-Maps mit niedriger Gravitation gespielt. Aber durften Sie schon mal in einem Mehrspieler-Shooter – allen physikalischen Gesetzen zum Trotz – die Wände hoch- und runterlaufen oder Ihrem Gegner den Boden unter den Füßen wegziehen? Mit **Prey** ist das ein Kinderspiel! All die kreativen Spielideen, die bereits den Einzelspielermodus zu einem Erlebnis der überirdischen Art machen, finden Sie auch im Multiplayer-Teil wieder.

Prey macht Laune

Stellen Sie sich vor, Sie stürmen in einen Raum hinein und stehen plötzlich vor einem Gegner, der an der Decke zu hängen scheint. Oder Sie rennen im **Matrix**-Stil rückwärts die Wand hoch, während Sie Ihrem Verfolger eine Salve nach der anderen auf den Pelz brennen. Noch spektakulärer wird es, wenn Sie auf einer der Gravitationskarten (siehe Kasten unten) antreten. In einigen Räumen befinden sich an Wänden Schalter, die bei Beschuss die Schwerkraftverhältnisse ändern. So wird die Decke in Sekundenbruchteilen zum Boden und die linke Wand zur rechten. Stellen Sie sich diese Szene noch mit mehreren Spielern vor, die aus allen Rohren feuern. Das ist nichts für schwache Mägen! Und zwischendurch noch einige Teleporter, die Sie blitzartig in einen anderen Raum verfrachten, vielleicht mitten in ein Duell zweier Mitspieler ... Die kleinen Flugeinlagen auf den beiden Shuttle-Karten sorgen zudem für Abwechslung. Dogfights um die Startplätze und skurrile Duelle auf den umliegenden Wandlaufbändern sind das Salz in der Suppe. Ist also alles super?

Kleine Schwächen

Leider nicht. Trotz der vielen tollen Ideen zeigt **Prey** nur einen Ansatz dessen, was im Mehrspielerbereich möglich ist. Es fängt bereits bei der Laufgeschwindigkeit der Spielfiguren an. Wer schnelllebige Shooter gewohnt ist, fühlt sich mit **Prey** in eine Rehaklinik für Fußkranke versetzt. Die Spielfiguren laufen einfach einen Tick zu langsam durch die schön designten Levels. Ein Turbomodus, wie er seit **Unreal Tournament** üblich ist, fehlt. Kritikpunkt Nummer zwei ist das Balancing. Das Arsenal ist zwar mit sieben Waffen akzeptabel dimensioniert, einige Wummen sind jedoch deutlich schlagkräftiger als andere. Der Säuresprüher zum Beispiel ist selbst dem (Raketen-)Werfer überlegen, der die mächtigste Kanone im Spiel sein sollte. Nach drei Treffern liegt jeder Gegner im Staub. Außerdem streut der Säureschuss derart, dass nur Halbblinde ihr Ziel verfehlen. Zumal die meisten Karten, genau wie in **Doom 3**, eine Ansammlung von Gängen und kleineren Räumen sind und deshalb wenig Platz zum Ausweichen bleibt. Auch die Kartenauswahl ist alles andere als reichhaltig. Lediglich acht Maps stehen zur Verfügung. Eine weiteres Manko sind die Spielmodi. Es gibt lediglich den Klassiker Deathmatch und die Gruppenvariante Team-Deathmatch. In der Online-Szene beliebte Modi wie Capture the Flag oder Assault fehlen.

Maximal dürfen acht Spieler an einer Mehrspielerpartie teilnehmen – das wirkt in Zeiten von **Unreal Tournament 2004** und Co. archaisch. Grund dafür sind sicher die technischen Beschränkungen der verwendeten **Doom 3**-Engine. Weniger als vier Spieler sollten sich zudem nicht auf den mitgelieferten Karten tummeln. Zu selten treffen Sie sonst auf Gegner, worunter der Spaßfaktor leidet. Ist der Server jedoch gut belegt, kommt Stimmung auf – wie unser Video (auf Heft-DVD) eindeutig beweist.

Für größere Multiplayer-Vielfalt sorgt hoffentlich die Modding-Community. In den Mehrspielermenüs befindet sich bereits eine Funktion, mit der Sie für den Server Modifikationen freischalten können. In der Verkaufsversion sollen laut Publisher 2K Games zudem Modding-Tools enthalten sein. Genauere Informationen sind jedoch zur Zeit noch nicht bekannt. (oh)



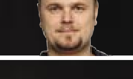
LUFTIKUS In den beiden Shuttle-Levels fliegen Sie mit kleinen wendigen Kapseln durch düstere Schluchten in der Außenhülle des Alien-Mutterschiffes.



GEISTERHAFT Haben Sie genügend blaue Energie, schlüpfen Sie flugs in Ihren Astralkörper und suchen die Gegner auf der Geisterebene heim.

ÜBERIRDISCHE SPIELERFAHRUNG

OLIVER HAAKE



„An Wänden und Decken kämpfen ... einfach cool. Aber das volle Potenzial wurde leider nicht ausgeschöpft."

Die Wände hochgehen, das könnte ich im Alltag oft. Bildlich gesprochen, versteht sich. **Prey** gibt mir jetzt erstmals die Möglichkeit, dies – zumindest virtuell – auszuleben. Duelle an Decken und Wänden und mit sich plötzlich kehrender Gravitation sind einfach cool! Aber leider haben die Entwickler nicht das volle Potenzial ausgeschöpft, das **Prey** im Multiplayer-Bereich ganz klar bietet. Nur acht Karten und zwei Spielmodi (Deathmatch und Team-Deathmatch) sind in der Summe einfach zu wenig. Ich hoffe daher, dass die Modding-Community eine Chance bekommt.

PRO UND CONTRA

- + Kick durch große Bewegungsfreiheit
- + Gelungenes Mapdesign
- + Schräge Ideen wie der Geistermodus
- − Viel zu wenig Karten
- − Nur zwei Spielmodi

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **80**

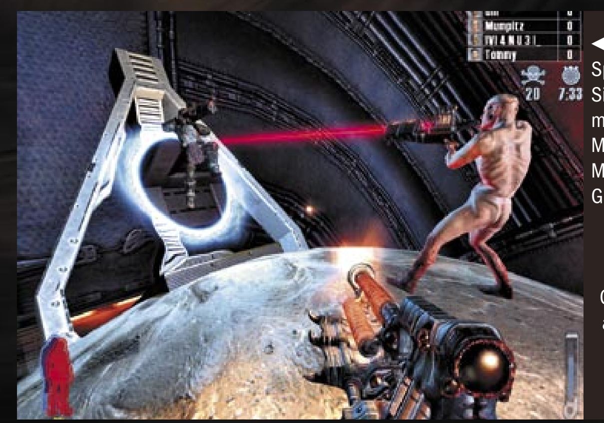
Map-Typen

Prey bietet zwar nur acht Karten, die haben es aber in sich. Wir erklären Ihnen die Unterschiede.



DECKENLÄUFER Maps mit Gravitationsbändern bereiten mit am meisten Spaß. Kämpfe auf dem Boden, an Wänden und Decken sind an der Tagesordnung.

FLIEGEREI Die Shuttle-Karten kombinieren Gravitationsbänder und die beweglichen Flieger. Nett, aber auf Dauer etwas eintönig.



◄ **KUGELRUND** Auf der Sphärenkarte bewegen Sie sich rund um einen mit Portalen gespickten Miniplaneten. Vom Mittelpunkt geht die Gravitation aus.

DURCHEINANDER ► Das Highlight sind die Gravitationskarten. Hier ändern Sie per Schalter die Schwerkraft, was die Kämpfe extrem spannend macht.





OPTIKUNFALL Nein, das ist kein Grafikfehler, sondern einer der vielen misslungenen Effekte. Offenbar wurde die Optik ohne Überarbeitung von der Playstation 2 auf den PC übertragen.

KREATUREN AUS DER HÖLLE Dante setzt sich in erster Linie gegen Dämonen zur Wehr.

EINER GEGEN ALLE Fast immer steht Dante einer Übermacht entgegen. Aber dafür hat er ja auch ein großes Schwert.

STILVOLL HAUEN Stürzende Gegner mit der Schrotflinte abschießen – das gibt Kombopunkte (siehe Balken rechts oben).

Devil May Cry 3

Dantes Erwachen | Im Konsolenlager zählt Devil May Cry 3 zu den besten Action-Spielen. Auf dem PC ist es bloß eine Prügelei, der Sensationen fehlen.

Computerspieler müssen allerlei Fragen ertragen: „Sie haben offenbar vor, das Spiel zu beenden, sind Sie sich dessen wirklich 100%ig sicher?" oder „Wenn Sie abspeichern wollen, worauf Ihre Handlungen hindeuten, wird der alte Spielstand überschrieben, haben Sie sich das gut überlegt?" Das sind Sätze, die man genauso wenig wahrnimmt wie die kurze Dunkelheit beim Blinzeln. Doch **Devil May Cry 3** lässt einen stocken, will das Spiel doch vor Beginn wissen: Gelb oder Gold? Da glotzt man erstmal.

Der Tester, dessen Ehre es verbietet, das Handbuch eines Action-Spiels (!) zu studieren, entschied sich auf gut Glück für Gelb. Das war schlecht. Es bedeutet nämlich, dass man seines Lebens nicht mehr froh wird: Stirbt der Held, so kommt er beim Checkpoint wieder heraus, aber nur unter der Bedingung, dass er gelbe Kugeln besitzt. Fehlen diese, und sie sind wahrlich rar, beginnt die Mission von vorn. Gold ist humaner. Unter dem Einsatz goldener Kugeln geht das Spiel am Ort des Ablebens weiter, ansonsten erfolgt eine Rücksetzung zum Checkpoint.

Typisch japanisch

Devil May Cry 3 ist, die Speicherproblematik schreit es heraus, eine Konsolenumsetzung. Es geht ums Prügeln und Geprügeltwerden. Sie sind Dante – Dämonenjäger und noch mehr coole Sau. Dante kann: in lebensbedrohlichen Situationen die Nerven behalten, lockere Sprüche klopfen, gleichzeitig Pizza essen und ein halbes Dutzend Monster versohlen! Manchmal schwingt er sich auch auf den Rücken eines k.o. gegangenen Feindes und wirbelt, grelle Jodeltöne ausstoßend, herum. Er tut das, weil sein Bruder in der Stadt ist. Dante hat erstens eine Rechnung mit ihm offen und zweitens schlechte Laune. Hintergrund ist der, dass beide Söhne des Dämonen Sparda sind, ausgestattet mit übermenschlichen Kräften. Und wenn Sie jetzt finden, dass die Story komisch klingt, dann liegen Sie richtig.

Die Geschichte ist seltsam, weil von japanischer Färbung – wie alles an **Devil May Cry 3**. Hier tragen die Charaktere Klamotten, als wären sie Models statt Superhelden; immer sind die Haare discotauglich gestylt, die Bewegungen sorgfältig in ihrer Coolness abgestimmt. Den Kämpfen liegt diese Ästhetik der Übertriebenheit zugrunde, die Action-Szenen aus Fernost auszeichnen: Dante springt zehn Meter hoch, gleitet wie ein Papierflieger durch die Luft, führt zu große Schwerter mit zu wenig Händen. Er macht bei allem eine gute Figur; die Animationen haben die Entwickler ordentlich hingekriegt. Gespielt wird aus gesetzten Kameraperspektiven, die leicht mitschwenken, sobald sich Dante fortbewegt. In einigen Räumen lässt sich die Ansicht manuell verschieben, doch in welchen, darüber schweigt das Spiel. Man muss es ausprobieren.

Ein bisschen Rollenspiel

Wie bei Prügelspielen üblich, die ihren Ursprung auf der Konsole haben, sind Maus und Tastatur nur für sadomasochistische Zwecke zu gebrauchen. Es braucht ein Gamepad, um Dante ohne Stolpern zu lenken: Zwei Tasten schalten Nah- und Fernkampfwaffen um, mit einer wird gesprungen, mit zwei anderen zugeschlagen, und ein Schulterknopf dient zur Anvisierung des Gegners. Fingerakrobatik verlangen die Kombo-Angriffe. Diese zu meistern ist Voraussetzung zum Weiterkommen, denn **Devil May Cry 3** belohnt Variationen und bestraft sinnloses Draufhauen. Je öfter Sie die Attacken durchwechseln, desto höher steigt der Zähler am Bildschirmrand. Die Punkte werden Ihnen am Ende einer Mission gutgeschrieben. Sie können davon neue Attacken einkaufen und vorhandene aufwerten. Oder Gegenstände erwerben, die Lebensenergie auffrischen und dauerhaft erhöhen.

Solche Rollenspielanteile sind es, die **Devil May Cry 3** aus dem Sumpf der Durchschnittlichkeit herausziehen. Die Kämpfe wären trotz Bombast nichts Besonderes, wüsste man nicht, dass im Hintergrund ein Erfahrungspunktebalken wächst. Ist ein bestimmter Wert erreicht, steigt Dante eine Stufe auf, was Fähigkeiten freischaltet. Es gibt vier Kampfstile: Swordmaster (Schwert), Gunslinger (Schusswaffen), Trickster (Ausweichmanöver) und Royalguard (Abwehrkraft). Unterschiedliche Missionen verlangen unterschiedliche Taktiken; deshalb kann es eine Freude sein, strategische Überlegung hinsichtlich des Kampfstils zu führen.

Anders rückt Vergil, Dantes Bruder, den Dämonen zu Leibe. Damit Vergil als spielbarer Charakter auftaucht, müssen Sie **Devil May Cry 3** zuerst durchspielen. Wenn Sie Gelb wählen, lernen Sie Vergil aber wohl nie kennen. (tw)

Auf den Geschmack gekommen? Die besten Prügelalternativen!

Spiele im Stil von Devil May Cry 3 sind auf dem PC eine Rarität. Hier die vier interessantesten Titel:

	Preis	Wertung	Getestet
Knights of the Temple 2	Ca. 20 €	83	12/05
Prince of Persia: The Two Thrones	Ca. 30 €	85	02/06
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Ca. 10 €	80	01/04
Legacy of Kain: Defiance	Ca. 10 €	70	03/04

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
War der Vorgänger noch blindes Gemetzel, hat sich Teil 2 entwickelt: Kreuzritter Paul schnetzelt nicht nur, er redet auch mit Nichtspielercharakteren, erledigt Aufträge, reist frei herum. Das macht Spaß – so lange man die unglücklichen Kameraperspektiven erträgt.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Obwohl Prügeleien beim Prinzen einen hohen Stellenwert einnehmen, stehen sie nicht allein im Vordergrund. Genauso im Rampenlicht: die Turneinlagen durch orientalische Architektur. Und das alles ist fantastisch.

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
Lange Zeit hat es kein gescheites Prügelspiel für den PC gegeben. Dann kam Ende 2003 **Die Rückkehr des Königs** und alles war anders: Hier erleben Sie bombastische, wenn auch kurze Action mit den Filmhelden.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
Die unberechenbaren Kameraperspektiven haben bestimmt schon einige Tastaturen auf dem Gewissen. Deshalb: Spielen Sie dieses Vampir-Abenteuer mit einem Gamepad und genießen Sie die blutigen Kämpfe.

DEVIL MAY CRY 3 DANTES ERWACHEN
CA. € 30,-
29. JUNI 2006
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS



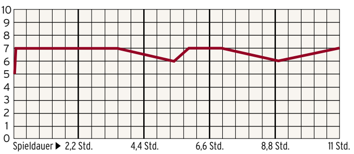
„Was Devil May Cry 3 auf der Konsole ausmacht, hat es nicht auf den PC geschafft."

Als das Hauptmenü zum ersten Mal erschien, da wusste ich, welche Art Umsetzung **Devil May Cry 3** ist: eine schludrige. Die gewaltig große Schrift ist auf hochauflösenden Monitoren eine künstlerische Katastrophe und die Menüführung wie geschaffen für ein Konsolen-Gamepad. Dann, im Spiel, die Gewissheit: Die Framerate purzelt trotz Matschgrafik sowie bemitleidenswerter Partikeleffekte hinunter in den 20er-Bereich, und die Benutzerführung per Tastatur können nur jene Leute mögen, die im Hochsommer gern barfuß über Asphalt laufen. Weder die ursprünglich phänomenale Grafik noch die eingängige Steuerung haben die Übertragung auf den PC ohne Blessuren überstanden. Am Spielablauf wurde gottlob nicht geschraubt, dessen Güte ist intakt geblieben: Es gibt intensive Kombos, fordernde Endgegner und Rollenspiel-Elemente, die das Weiterspielen fördern. Kneifen Sie halt die Augen zu.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Capcom
Titel vom selben Entwickler:
Onimusha 3 | Resident Evil 4
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Nicht gut genug für ein Action-Spiel
Sound: Geschmacksache: Metal-Musik
Steuerung: Selbst mit Pad schwer zu meistern

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

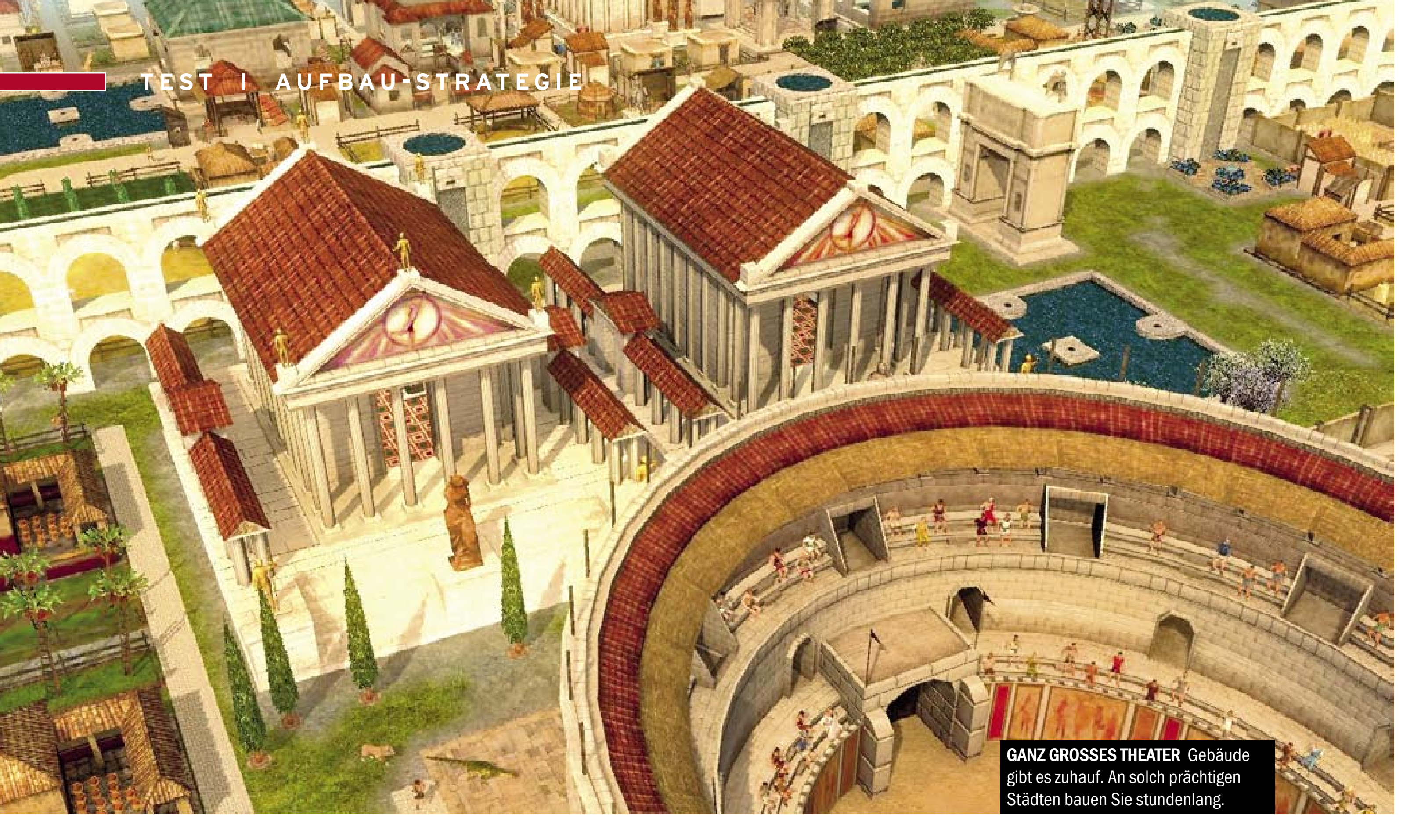
Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gute Kombos und Rollenspiel-Aspekte
+ Anspruchsvolle Kämpfe und Bossgegner
– Lässt sich nur gut mit Gamepad steuern
– Texturen zum Speien, miese Partikeleffekte
– Teils übertriebener Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 68



GANZ GROSSES THEATER Gebäude gibt es zuhauf. An solch prächtigen Städten bauen Sie stundenlang.

CivCity: Rom

Wenn sich die Stronghold- und Civilization-Macher zusammentun, könnte dabei eine besonders interessante Mischung herauskommen. Nun, knapp daneben.

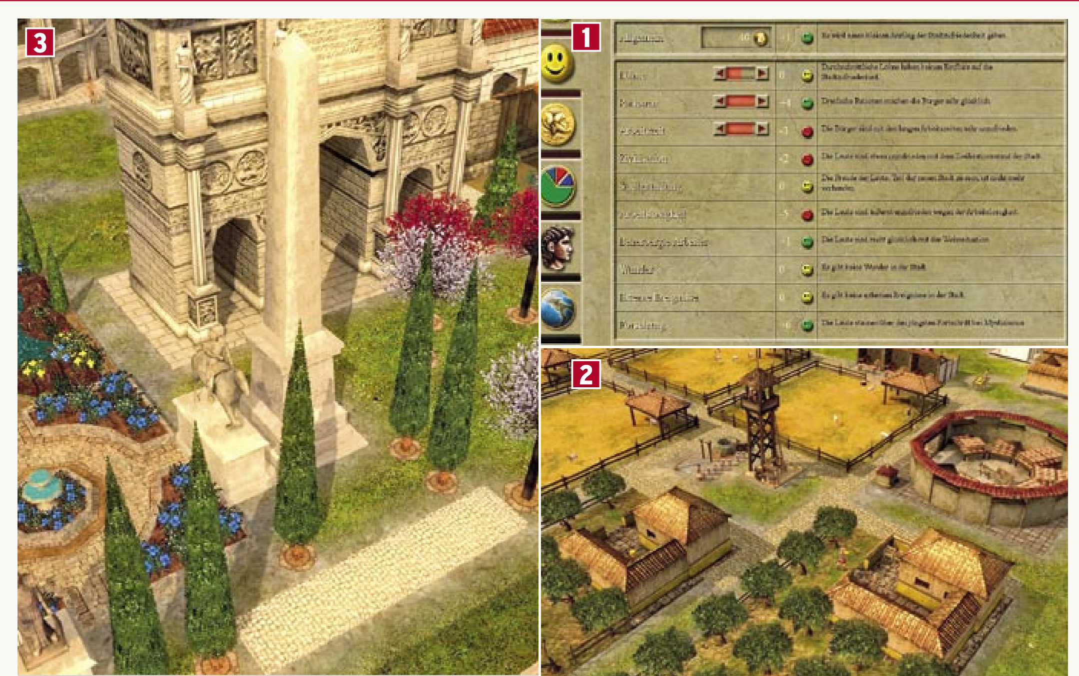
Welche drei Dinge verbinden Computerspieler wohl mit Italien? Wahrscheinlich Pizza, Eiscreme und hüpfende Handwerker. Gut, vielleicht kein Eis. Aber ohne Pizzaservice und Helden wie Mario würde Computerspielern auf jeden Fall etwas fehlen. Der vorliegende Titel beschäftigt sich mit den antiken Vorfahren der Südländer. Diese bewegen sich zwar nicht ganz so akrobatisch durch die Lande wie der kleine Klempner, bieten aber auch eine Menge Spaß.

Gehet hin in Frieden ...

Herzstück von **CivCity: Rom** ist die Kampagne, in der Sie blühende Metropolen erbauen und verwalten. Natürlich fangen Sie mit einer kleinen Auswahl an Gebäuden und leichten Aufgaben an. Zunächst genügen ein paar gehobene Behausungen. Später wird es anspruchsvoller. Dann handeln Sie auf der Weltkarte zu Land oder zur See mit Waren und importieren Güter, die Sie nicht selbst herstellen können. Prinzip und Handhabung sind Aufbaustrategen hinlänglich bekannt, wobei wohl auch niemand von einem Titel dieses Genres erwartet, dass er das Rad neu erfindet.

Dafür bietet **CivCity: Rom** zeitgemäße Grafik, die zwar etwas steril wirkt, allerdings eine Fülle an Details zeigt. Ähnlich wie bei **Stronghold 2** schauen Sie in die Gebäude und sehen den Bewohnern bei allerlei Tätigkeiten zu. Ebenfalls schön getroffen ist das Verhältnis zwischen Komplexität und Spielbarkeit. Wer möchte, baut einfach drauflos, schaut sich bei Bedarf per Mausklick die Beschreibung für ein Gebäude an, damit die Produktionskette optimal läuft – mehr ist nicht nötig. Zwar zeigen eine Hand voll Übersichten, wo noch Nachholbedarf besteht, und natürlich auch die guten Seiten einer Siedlung. Die Statistiken sind allerdings einfach gehalten und – wenn überhaupt – erst in späteren Levels nötig. Für erfahrene Spieler hätte es dagegen noch die eine oder andere zusätzliche Funktion sein dürfen, wie farbige Markierungen auf dem Spielfeld, beispielsweise wo mangelnde Hygiene herrscht. Praktisch: Falls Sie ein Wohnhaus falsch platzieren, setzen Sie das Gebäude gegen Bares einfach um. Ebenso können Sie einzelne Arbeiter auswählen und diesen per Mausklick einen anderen Job zuweisen. Das ist zum Beispiel nötig, wenn Handwerkerknappheit herrscht und bestimmte Betriebe funktionieren müssen.

Gute Miene in der großen Stadt – so halten Sie Ihre Bürger bei Laune



Die kleinen Kerle meckern gern. Schlechte Stimmung und dadurch womöglich fehlende Arbeiter können Sie sich aber nicht leisten.

1 Achten Sie auf das Stimmungsbarometer. Je höher der Wert, desto mehr Menschen strömen in die Stadt, und umgekehrt. Hier regulieren Sie Arbeitszeit, Löhne und Rationen.

2 Für Letzteres brauchen Sie volle Lager. Große Rationen besänftigen kurzfristig mürrische Bürger und mit den nötigen Betrieben sorgen Sie obendrein für genügend Arbeit.

3 Für gehobene Schichten muss auch die Umgebung stimmen. Straßenfeger, Schmuckwerk, fortschrittliche Forschung und beeindruckende Wunder helfen hier weiter.

Heftige Wechselwirkungen

In einem Punkt muss sich **CivCity: Rom** nicht hinter dem im vorigen Monat getesteten **Die Römer** verstecken: An Beschäftigung mangelt es nicht. Sicherlich gibt es auch hier ab und zu Leerlauf. Doch auch wenn Sie im Grunde genommen nur darauf warten, bis fünf der Häuser die nötige Stufe erreichen, haben Sie nebenher alle Hände voll mit anderen Dingen zu tun. Denn in der Stadt gibt es immer etwas zu regeln, anzuschauen oder zu bauen. Selbst wenn die Stadt floriert, kann das Idyll ein paar virtuelle Monate – mit Zeitraffer wenige Minuten – später kippen. So wandern beispielsweise zu viele neue Bürger ein, irgendwann reicht die Nahrungsversorgung nicht mehr oder die Neuankömmlinge sitzen arbeitslos im Stadtzentrum. Das drückt die Laune in den Keller, Leute verschwinden. Gerade zu Beginn, wenn Sie über wenig Optionen verfügen und die Wirtschaft noch nicht ganz im Griff haben, fallen die Schwankungen recht heftig aus.

Damit es spannend bleibt, halten Sie Brände, Erdbeben oder Nachrichten von externen Ereignissen, die in Form von kleinen Videoclips eintrudeln, in Atem. Die Zufallsereignisse können aber ganz schön in die Hose gehen und quasi die Spielmechanik aushebeln. Eine Drohbotschaft eines Barbarenheers im falschen Moment – und neuladen ist angesagt. Denn das können Sie bei einer anspruchsvollen Mission nicht mehr ausgleichen (siehe Kasten oben).

Hannibal kommt vorbei

Nicht nur ausgiebige Gelage und die beeindruckenden Bauwerke des antiken Römischen Reichs sind legendär. Bekanntermaßen vergrößerten die Herren vom Stiefel ihr Imperium stetig mit einer ausgefeilten Kriegsmaschinerie. Zwar stehen Kampfmissionen zur Wahl, überzeugend sind die aber nicht. Sie sorgen für Erzbergwerke, heuern Waffenschmiede an und bilden im Kastell Legionäre oder später Velites, also Speerträger, aus. Das sollten Sie schnellstmöglich erledigen, denn regelmäßig hetzt Ihnen der Gegner Truppen auf den Pelz – mit wachsender Stärke. Die fangen Sie entweder in der Stadt oder besser noch unspektakulär auf der Weltkarte ab, da diese sonst ruck, zuck ein paar Gebäude in Schutt und Asche legen. Das ist nicht spannend. Denn nicht nur auf der Karte, wo die Armeen als Symbole auftauchen, gewinnt immer die größere Gruppe, auch im direkten Kampf läuft es darauf hinaus. Die taktischen Möglichkeiten sind minimal. Wenn Sie einmal die Oberhand haben, brauchen Sie sich keine Gedanken mehr machen. (as)



EINSTURZGEFAHR Nach einem Erdbeben fehlen Gebäude. Zum Glück verrät Ihnen ein Mausklick, was was war.



BRAND Gegen Feuer können Sie zumindest noch Feuerwehrtürme errichten, die die Flammen automatisch löschen.



KURZE KETTEN Die Händler verarbeiten Rohstoffe von den Betrieben und bieten die Waren feil.

SCHIFFSROUTE Der Handel mit anderen Städten funktioniert sowohl über Land als auch per Schiff.



WASSERTRÄGER Im früheren Stadtkern ist kein Platz mehr. Das Villenviertel lässt sich allerdings prima auslagern, Sklaven sei Dank.



LASTKAHN Unsere Schiffsflotte pendelt von Italien nach Afrika. Das bessert den Stadtsäckel ungemein auf.

PC Games MOTIVATONSKURVE

CivCity: Rom

EINZELSPIELER

34 LEVELS +++ 70 TECHNOLOGIEN +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Frisch ans Werk, unsere Karriere als Caesar wartet! Das Spiel geht seicht los – mit einfachen Aufgaben (etwa: Bauen Sie fünf große Hütten) und einer Hand voll Gebäuden. Das ist für den Einstieg in Ordnung. Nebenbei sehen wir uns eine kurze Einführung an. Die Bedienung ist brauchbar. Hier bietet die Konkurrenz aber inzwischen bessere Lösungen als diese recht großen, drögen Schaltflächen. So richtiges antikes Flair will nicht aufkommen, dafür sind die Umgebung und die Stadt zu steril.





GRUNDLAGE Hier sehen Sie die Grundausstattung. Gehoben sind nur die beiden Olivenfarmen.

2+3 Wir lernen die erste Bedrohung kennen: Wilde Tiere greifen uns an. Unsere Wachtürme schützen uns davor. Danach ist die Mission im Handumdrehen erledigt, Stein und Fleisch wurden geliefert. Nun stehen wir vor der Entscheidung, die Stadt weiterzuführen oder eine neue Aufgabe anzunehmen. Wir machen Letzteres. In der neuen Siedlung brechen mehrfach Feuer aus, die in kürzester Zeit die Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Das ist nicht sonderlich spannend, zeigt lediglich, dass zwei Feuerwachen offensichtlich zu wenig sind. Nebenher produzieren wir zum ersten Mal Öl aus Oliven. Langsam dürften die Aufgaben spannender werden, immerhin eröffnen die neuen Gebäude mit der Zeit mehr Möglichkeiten.

7 Der Kampfmodus ist gänzlich schmerzfrei. Nach dem vierten Angriff geben wir zunächst auf. Dauerhaft konnten wir die Bogenschützen und Elefanten nicht stoppen. Wir kämpfen nur noch auf der Weltkarte. So verlieren wir keine Häuser und es geht schneller. Nach mehreren Versuchen bringen vier Schmieden und zwei Kasernen die Übermacht.

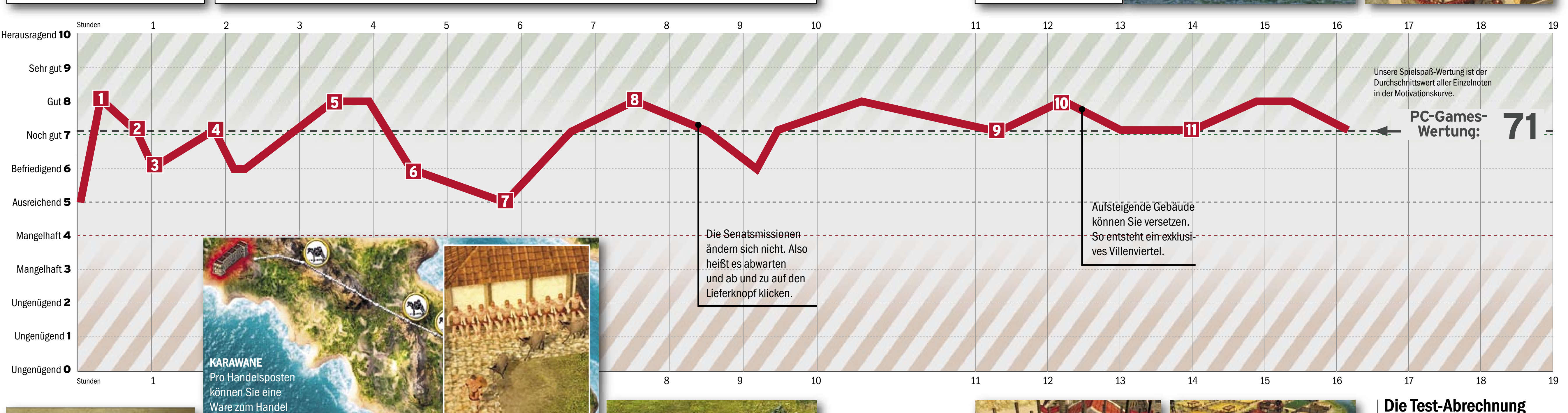


8 Frieden ist eindeutig die bessere Wahl. Rom fordert Getreide, das wir aber nicht selbst produzieren können. Eine Herausforderung, wie sich zeigt, dafür müssen wir ordentlich ranklotzen – und verpassen trotzdem gleich mehrere Termine. Das führt aber lediglich zu Punktverlust, den wir wieder aufholen müssen. Auf jeden Fall gut.



9 Auch Kreta ist eine harte Nuss. Ewig steht die Stadt am Rand einer Pleite, sprich einer Niederlage. Zwischendurch kurze Pausen, bis Waren verkauft wurden, um den nächsten Schritt zu machen. Die Bürgeranzahl ist wie ein Jo-Jo. Dann platzt der Knoten: zwei Handelsrouten, genügend Weizen und damit noblere Häuser. Solange Zufallsmeldungen ausbleiben, ordentlich.





4 Wir merken spät, dass die Fleischer ungünstig stehen. Die Bevölkerungsschwankungen sind extrem: Mit mehr Nahrung kommen Bürger dazu. Die klagen dann über Hunger und Arbeitslosigkeit, zig wandern ab. Das können wir derzeit kaum ausgleichen.

5 Zur Einleitung gibt's ein kurzes Filmchen. Nun errichten wir eine Stadt von Grund auf. Mal ein größerer Fortschritt: Der Handel kommt dazu. Für den Überlandverkehr stellen wir Handelsposten auf und bezahlen für die Entdeckung einer Route zur nächsten Stadt auf der Übersichtskarte. Nun können wir überschüssige Ware verhökern und entsprechend benötigten Weizen einkaufen. Ziel ist es diesmal, genügend Stein und Wein zu hamstern, und ein paar große Katen sollen entstehen. Diese Mission macht wirklich Spaß. Es gibt keine nervigen Katastrophen. Inzwischen können wir einiges bauen, und wie wir unsere Wirtschaftskreisläufe optimieren, durchblicken wir langsam, aber sicher.

6 Wir versuchen uns als Feldherr in einer Kriegsmission. Ein paar Anläufe sind nötig, denn der erste feindliche Stoßtrupp kommt früh und zerstört mehrere Häuser, was uns weit zurückwirft. Weitere kleine Gegnerwellen folgen. Die Kämpfe sind schlichtweg stupide: Mit mehr Leuten gewinnen Sie.

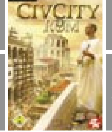
10 Eine neue Beschäftigungstherapie: In regelmäßigen Abständen wackelt die Erde, Gebäude stürzen ein. Trotzdem ist die Mission gut. Es gibt zum ersten Mal ein wirklich großes Villenviertel mit Gladiatorenkämpfen und wir errichten mehrere Wunder.

11 Die Aufgabe mit Zeitlimit ist hart. Wir haben mit Bankrott und schlechter Stimmung zu kämpfen, können nicht alles anbauen. Hier stören die Zufallsereignisse: Zu allem Überfluss droht uns ein Barbar – die Bürger sind verängstigt – Mission gescheitert.

Die Test-Abrechnung

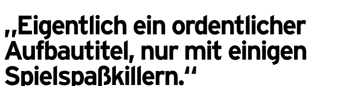
Produkt:	CivCity: Rom
Testversion:	1.0
Gespielte Minuten:	970 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	16:10
Verkaufspreis:	€35,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	791 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €2,65,-

Mindestens 20 Spielstunden verbringen Sie mit der Kampagne, ganz durchgespielt haben wir sie nicht. Wer Lust hat, darf sich noch lange mit Einzelmissionen und dem freien Spiel beschäftigen. Übrigens plagten unsere Testversion noch kleinere Bugs.



CIVCITY: ROM
CA. € 35,-
28. JULI 2006
USK: AB 6 JAHREN

ANSAGR STEIDLE



„Eigentlich ein ordentlicher Aufbautitel, nur mit einigen Spielspaßkillern."

Mir geht es ähnlich wie der Bevölkerung meiner virtuellen römischen Städte: Die Laune ist ein einziges Auf und Ab. Über weite Strecken freue ich mich über das Häuslebauen. Zu tun und zu sehen gibt es genug. Das bunte Treiben ist nicht überragend oder glänzt mit nie dagewesenen Neuerungen, motiviert aber durchaus. Auch muss ich mich nicht durch zu überbordende Statistiken quälen. Dazu gibt es stimmungsvolle Musik – so lässt es sich schon gut aushalten. Zudem kann ich wählen, ob ich die derzeitige Stadt weiterführen oder lieber eine der nächsten Siedlungen leiten will, und die gestellten Aufgaben sind abwechslungsreich. Wo es mir dann doch die Stimmung verhagelt, das sind die immer wieder auftauchenden Spielspaßtiefschläge. Sei es eine zufällig auftauchende Kriegsdrohung, wegen der eine zeitkritische Mission wiederholt platzt, oder ein paar Schwertschwinger, die sich bis zu den Behausungen durchmogeln. Derart frustrierende Erlebnisse passieren zu häufig. Wobei ich empfehle, den arg aufgesetzt wirkenden Kriegspart einfach zu ignorieren – der ist nichts Halbes und nichts Ganzes.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firefly Studios, Firaxis Games
Titel vom selben Entwickler: Stronghold 2 | Sid Meiers Pirates! | Civilization 4
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Gut, bei genauerem Hinsehen mit sehr vielen Details geschmückt
Sound: Atmosphärische Umgebungsgeräusche, gute Sprecher, hervorragende Musik
Steuerung: Menüs sehr groß und nicht ganz eingängig, sonst alles im Lot

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Viele Aufgaben und Möglichkeiten
- + Gute Spielbarkeit, nicht zu komplex
- − Abgegriffene Spielmechanik
- − Kampfmodus zu dröge
- − Zufallsereignisse nerven

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**



RAUBZUG Die Wikinger plündern mit ihren starken beidhändigen Axtschwingern Städte und suchen nach Schätzen.



AUSSTRAHLUNG Das Oberhaupt der Kelten trumpft mit der neuen Eigenschaft Charisma auf, die auch den Truppen zugute kommt.

PC Games SILBER AWARD 86 09/2006

Civilization 4:

Warlords | Im Kriegsherren-Add-On gehen Welteroberer mit sechs neuen Völkern auf Konfrontationskurs.

Karthager, Kelten, Koreaner, Osmanen, Wikinger und Zulu – das sind die neuen Völker. Die stehen unter der Leitung von zehn zusätzlichen berühmt-berüchtigten Anführern. Und ein paar der schon bekannten Gruppen haben nun mehr Auswahl. Zum Beispiel steht bei den Engländern neuerdings der passionierte Zigarrenraucher Winston Churchill bereit. Kurz gesagt, es gibt von allem mehr: Ressourcen, Fähigkeiten, Einheiten, Wunder sowie zusätzlich je ein einzigartiges Gebäude pro Staat. Das bewährte Spielprinzip bleibt unangetastet, allerdings dürfen sich Welteroberer mehr denn je austoben. Zusätzlich zu den besonderen Ingenieuren, Händlern oder Künstlern bringen Städte jetzt Feldherren hervor. Die mächtigen Führungspersönlichkeiten können Sie auch opfern, um einen zusätzlichen Bonus bei neu ausgebildeten Truppen einzuheimsen. Die Helden sterben im Kampf übrigens nicht so leicht, sondern werden „verletzt" und tauchen nach einiger Zeit wieder auf. Unterlegene Länder degradieren Sie kurzerhand zu Vasallenstaaten. Das ist praktisch, denn die unterstützen fortan Ihr Land im Krieg und schicken regelmäßig Gold. Damit Sie ungewollten politischen Konflikten aus dem Weg gehen und mögliche Partner finden, horchen Sie beim Plausch mit Herrschern deren Einstellung gegenüber anderen Fraktionen aus.

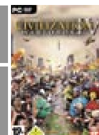
Sehr gut gefielen uns die sechs frischen, historisch angehauchten Szenarien, die mit interessanten Ideen aufwarten und der größte Fortschritt sind. Hier beginnen Sie mit einer gehobenen Grundausstattung. So schippern Sie als Wikinger vom hohen Norden aus über die Meere, morden und plündern auf den Britischen Inseln. Dabei setzen Sie auch auf „Diplomatie für Fortgeschrittene": Als Nordmann nehmen Sie eine Stadt ein und fordern Lösegeld – geht der Geschädigte darauf ein, ist der Ort anschließend tabu, denn der Trick funktioniert pro Stadt nur einmal. Falls Sie Lust haben, erforschen Sie als Seefahrer stilecht die Fähigkeit Schatzsuche. Denn einen extra Forschungsbaum gibt es für jedes Szenario auch. (as)



MILITÄRISCH Der Technologiebaum ist genau auf das jeweilige Szenario zugeschnitten. Alexander forscht für den Kampf.



EINZIGARTIG Das neue Weltwunder Große Mauer sieht nicht nur hübsch aus, sondern schützt auch vor Barbarenüberfällen.



CIVILIZATION 4: WARLORDS

CA. € 30,-
28. JULI 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



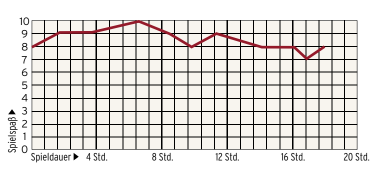
„Nette Ergänzung, neue Einheiten et cetera … Sie wissen schon, es spielt sich einfach super."

Das Add-on macht es richtig: Frische Einheiten, Gebäude und Fähigkeiten werten den Strategiemix des Hauptprogramms auf und eröffnen neue Möglichkeiten, die Welt zu erobern. Gerade die Szenarien sind liebevoll gestaltet und spielen sich grundverschieden. Als Wikinger nehme ich nur allzu gern die Stadt eines nervigen Gegners ein, um ihm dafür ein ordentliches Sümmchen aus den Rippen zu leiern. Trotzdem: **Warlords** spielt sich natürlich (fast) wie gehabt und wer schon Wochen mit **Civilization 4** verbracht hat, bei dem stellt sich eben ein gewisser Gewöhnungseffekt ein. Was will man allerdings auch an dem ausgereiften Spielprinzip noch groß verbessern, ohne alles über den Haufen zu werfen? Letztendlich sorgt auch die Erweiterung wieder für durchspielte Nächte und ist die Kohle wert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firaxis Games
Titel vom selben Entwickler:
Sid Meier's Pirates! | Civilization 3 | Sim Golf
Publisher: 2K Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 18 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Wie gehabt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Brauchbar, aber nicht aktuell
Sound: Neue, stimmungsvolle Melodien
Steuerung: Eingängig, übersichtliche Menüs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Süchtig machendes Spielprinzip
+ Sinnvolle Neuerungen
+ Liebevoll gestaltete Szenarien
− Unterschiede zum Hauptprogramm marginal
− Veraltete Präsentation trotz Hardware-Hunger

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)







AUSGEGLICHEN Je mehr Spieler die Kampagne angehen, desto stärkere Gegner werden generiert. An deren Menge ändert sich allerdings nichts.



JAGEN UND SAMMELN Die Feinde liegen erledigt am Boden. Jetzt geht's ans Einsammeln der Beute.



ROLLENTEILUNG Der Kämpfer fuchtelt vorn im Getümmel herum, hinten schießt der Magier mit Zauberstrahlen – perfekt.

Titan Quest

Mehr Spieler, mehr Probleme: Der Multiplayer-Modus macht auch nach Patch eher Schwierigkeiten als Freude.



FRISCH GEBACKEN: HELDIN

Ganz schön scharf, dieser Säbel. Derlei Waffen zu finden gehört in Titan Quest zum Motivationsgerüst.

Theoretisch wäre **Titan Quest** ein wunderbares Spiel für LAN und Internet: Zusammen auf Monsterjagd gehen, der Heiler heilend, der Kämpfer kämpfend – aus solchem Teamwork beziehen Mehrspielermodi von Rollenspielen ihren Reiz. Dieser hier reizt auch, bloß im negativen Sinne.

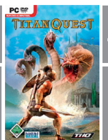
Trotz Patch 1.08 sind die Internetforen voller Klagen. Die einen können das Spiel nicht starten, weil ein seltsamer Kopierschutz am Werk ist; bei anderen stürzt **Titan Quest** ab, wenn sie Portale betreten – oder einfach so. Auch mit Savegames ist das Action-Rollenspiel teilweise überfordert. Ob Spielstände angelegt werden oder nicht, bleibt Glückssache.

Die selbst auf High-End-PCs viel gescholtene Performance hat der Patch in den Griff bekommen: **Titan Quest** läuft nun flüssiger. Nur nicht auf allen Rechnern. Manche, die vorher keine Ruckelprobleme hatten, haben nun welche.

Beim Großteil der Spieler und bei uns in der Redaktion funktioniert **Titan Quest** überwiegend anstandslos, ohne Startschwierigkeiten, Abstürze, Grafikfehler. Aber für ein Produkt, das „jeder mögen wird", wie Chefentwickler Brian Sullivan sagt, muss ein höherer Anspruch gelten.

Die technischen Hürden tun weh, weil **Titan Quest** das beste Action-Rollenspiel seit langer Zeit ist. Sechs Helden können die Kampagne kooperativ bestreiten, drei Schwierigkeitsgrade durchlaufen und auf ihrem Weg zum Maximal-Level 65 coole Gegenstände abstauben. Eine feste Gruppe erweist sich als günstig: Wenn jeder Spieler einen ähnlichen Level hat, leidet das Balancing am wenigsten.

Einen Kritikpunkt muss sich **Titan Quest** noch gefallen lassen: Dadurch, dass Charaktere auf der eigenen Festplatte lagern, haben Cheater freie Bahn. (tw)



TITAN QUEST

CA. € 45,-
30. JUNI 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



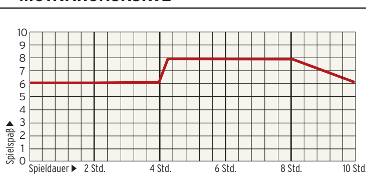
„Iron Lore hat ein Singleplayer-Spiel entwickelt. Die Meute bleibt im Battle-Net."

Unter einer Voraussetzung kann der Mehrspielermodus von **Titan Quest** sein Potenzial entfalten: Es bedarf einer festen Gruppe, die sich aufeinander abstimmt und die Kampagne kooperativ angeht, Quest für Quest, Endgegner für Endgegner. Das ist im Internet kaum möglich, da das Programm nur eine anonyme Liste von Servern ausspuckt. All das hat nichts vom Instant-Spaß eines Battle-Nets: einloggen, Bekannte treffen, loslegen. Im Einzelspielermodus ist **Titan Quest Diablo 2** überlegen, im Multiplayer ragt Blizzards Schatten darüber. Mir unverständlich bleibt, wieso Iron Lore keine serverseitig gespeicherten Charaktere erlaubt. Die Spielstände liegen auf dem heimischen PC, jeder kann daran herumdoktern. Es lässt sich zuviel Schabernack damit treiben, als dass ein ernsthaftes Internetspiel möglich wäre.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Iron Lore
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel der Kampagne
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler
Fazit: Macht Spaß, wenn er denn funktioniert

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Die bis jetzt beste im Genre
Sound: Unauffällige Sprache und Musik
Steuerung: Besseres Inventar dank Patch

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Fantastische Präsentation
- \+ Kooperativ mit Freunden ein Spaß
- \+ Charakterklassen ergänzen sich gut
- − Trotz Patch massive technische Probleme
- − Keine Absicherung gegen Cheater

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **70**





GEISTERFAHRER Rammen Sie gezielt das Heck des Gegners, verliert der Fahrer die Kontrolle über den Wagen und dreht sich.

GURTMUFFEL Bei zu harten Auffahrunfällen kracht der Fahrer in Gestalt eines Dummy durch die Windschutzscheibe.

DACHSCHADEN Bei den Crash-Derbys geht es verdammt hart zur Sache. Wer die Konkurrenz am spektakulärsten aus dem Wettbewerb rammt, gewinnt die Veranstaltung, selbst wenn Sie vorzeitig ausscheiden sollten.

Kommt ein Dummy geflogen ...

Flatout 2 bietet neun neue Minispiele. Die vier besten stellen wir Ihnen in diesem Kasten vor.



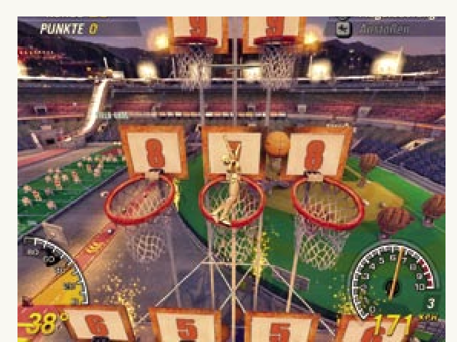
Stone-Skipping

Steineflitschen mal anders: In diesem Wettbewerb lassen Sie den Dummy über die Wasseroberfläche eines Swimming-Pools hüpfen. Je öfter er dabei aufschlägt, desto mehr Punkte werden Ihrem digitalen Konto gutgeschrieben.



Field Goal

American Football stand für Field Goal Pate. Ihre Aufgabe: Erzielen Sie mit dem Dummy ein Tor. Und das so schnell wie möglich.Hört sich einfach an? Ist es nicht! Denn der Platz ist mit überdimensionalen Abwehrspielern gespickt, die sich auch noch hin und her bewegen. Bereiten Sie sich also auf einige Ausweichmanöver vor.



Basketball

Auf den Spuren Dirk Nowitzkis wandeln Sie beim Basketball. Nur dass der Dummy die runde Lederkugel ersetzt. Gelingt Ihnen beim Korbwurf zum Beispiel ein Slam-Dunk, gibt es Zusatzpunkte. Alles in allem eine ziemlich knifflige Angelegenheit.



Soccer

Freistoßgott David Beckham hätte an diesem Wettbewerb seine helle Freude. Von der Strafraumgrenze sollen Sie den Dummy über die Mauer hinweg in eine der vier Torecken bugsieren. Aber Vorsicht: Der Keeper bewegt sich ständig hin und her. Hält er die Spielfigur, gehen Sie leer aus. Gutes Timing ist also gefragt.

Flatout 2

Vergessen Sie Lichthupe und wildes Gestikulieren. In diesem Funracer drängen Sie lahme Enten einfach in den Straßengraben oder rammen sie zu Schrott.

Punkte sammeln ist in. Egal ob Payback, Miles & More oder Happy Digits – jeder will so schnell wie möglich sein Treuekonto füllen. Es sei denn, es handelt sich um die Flensburger Verkehrssünderkartei. Denn da winkt nach 18 Einträgen statt der Gratisreise der Lappenentzug. Ganz anders bei **Flatout 2**. Hier werden Sie für Verkehrsdelikte nicht etwa zur Kasse gebeten, sondern noch belohnt. Je spektakulärer der Crash, desto höher die Prämie. Da hätte selbst Formel-1-Rüpel Juan-Pablo Montoya beste Chancen auf den Titelgewinn ...

Herzstück des Funracers ist der Karrieremodus, bei dem Sie in drei umfangreichen Turnierserien um die Poleposition kämpfen. Gingen Sie beim Vorgänger noch vornehmlich mit klapprigen Muscle-Cars auf Punktejagd, hält der Händler bei **Flatout 2** erstmals auch mächtige Pick-ups, wendige Kleinwägen und schnittige Rennsemmeln parat. Bis Sie sich einen solchen Traumwagen leisten können, ist es aber ein weiter Weg. Denn Ihr anfänglicher Kontostand reicht gerade mal für eine alte Rostlaube mit **Mad Max**-Charme oder eine Nuckelpinne. Nach den ersten Triumphen lohnt sich ein Besuch beim Tuner um die Ecke. Er holt durch Motor-Upgrades, bessere Reifen oder eine steifere Karosserie für relativ wenig Geld das Äußerste aus dem Schrotthaufen heraus. Leider fallen die Aufrüstmöglichkeiten abermals recht überschaubar aus und optische Änderungsoptionen gibt es gleich überhaupt keine. Dafür aber ein hervorragendes Schadensmodell, das Kollisionen optisch eindrucksvoll an den Boliden darstellt. Stellenweise kann man nach einem Rennen nur noch erahnen, dass es sich bei dem dampfenden Gebilde um ein Auto handelt, das gerade über die Ziellinie eiert. Die Leistung der Wagen beeinflussen im Gegenzug selbst heftige Karambolagen unrealistisch wenig. In puncto Fahrphysik hat Entwickler Bugbear einen guten Kompromiss zwischen Arcade-Spiel und Simulation gefunden, der besonders mit den giftigen Heckschleudern zu atemberaubenden Drifts einlädt. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar ist und sich Anfänger angesichts der guten KI ab und an etwas überfordert fühlen.

Crash-Orgie

Wer wie in **GTR** schön brav seine Runden dreht, hat den Spielwitz von **Flatout 2** nicht verstanden. Es geht nicht darum, die perfekt gefahrene Runde hinzulegen, sondern auf dem Weg zum Sieg nebenher möglichst viel zu demolieren. Sei es die Umwelt oder die Gegner. Dann packt **Flatout 2** am Ende nicht nur eine fette Prämie obendrauf, infolge von Kollisionen lädt sich auch gleich noch der eigene Nitro-Schub auf. Nehmen Sie beispielsweise den Begriff „Drive In" wörtlich und brettern mit 150 Sachen mitten durch eine Pommesbude, füllt sich die Turbo-Anzeige rasend schnell. Bei solchen Stunts sticht die hervorragende Physik-Engine ins Auge, die schon in **Flatout** begeisterte: Kisten wirbeln durch die Lüfte und Brücken stürzen glaubwürdig in sich zusammen. Aber auch die Spezialeffekte lassen den Atem stocken. Etwa wenn Sie Ihren Nebenmann bei voller Fahrt in die Zapfsäulen einer Tankstelle abdrängen. Wir garantieren: Diese Explosion werden Sie so schnell nicht wieder vergessen. Dank solcher Aktionen entwickeln Sie in kaum einem anderen Rennspiel ähnlich hohe Schadenfreude wie in **Flatout 2**. Oder würde es Ihnen keine Genugtuung bereiten, Ihren Erzfeind wenige Meter vor der Ziellinie so in eine Hauswand zu rammen, dass der Fahrer durch die Wucht des Aufpralls aus dem Wrack geschleudert wird? Übrigens: Wie bereits in **Flatout** sitzen auch im zweiten Teil aus Jugendschutzgründen keine Menschen sondern Dummys hinterm Steuer. Letztere nehmen bei den witzigen Minispielen, die Sie genauso wie die Crash-Derbys durch Siege freischalten, aufs Neue eine Schlüsselposition ein. Neben den drei bereits bekannten Wettbewerben Hochsprung, Bowling und Weitwurf haben es gleich neun neue „Sportarten" ins Spiel geschafft, bei denen Sie abermals den Dummy gezielt aus dem Wagen schleudern, um die Vorgaben zu erfüllen (siehe Kasten). Trotz dieser kniffligen Minispiele verliert der Crash-Renner auf Dauer aber etwas an Fahrt. Schuld daran sind neben den dürftigen Tuning-Optionen die wenig abwechslungsreichen Strecken. Die Kurse bieten zwar allesamt zahlreiche Abkürzungen, ähneln sich aber optisch zu stark. Kein Wunder bei nur sechs Gebieten. (bb)



FLATOUT 2
CA. € 45,-
28.06.2006
USK: AB 12 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD

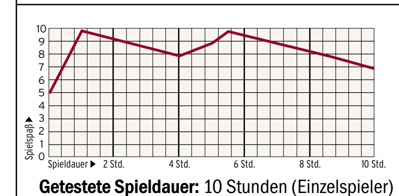
„Noch spektakulärer als der Vorgänger, aber nach wie vor nichts für Tuning-Freaks."

Auf dem Highway ist wieder die Hölle los! **Flatout 2** setzt den spaßigen Crash-Orgien des Vorgängers die Krone auf. Sowohl auf als auch abseits der Pisten kracht es fast doppelt so häufig wie früher, was die hübsch gestalteten Kurse noch lebendiger wirken lässt. Dank des glaubwürdigeren Fahrmodells verkommt **Flatout 2** obendrein nie zu einem anspruchslosen Rüpel-Raser. Es bedarf schon einiges an Fingerspitzengefühl, insbesondere die heckgetriebenen Boliden galant durch enge Kurven zu zirkeln, ohne gleich eine Hauswand zu küssen. Aber keine Sorge, auch ungeübte Sonntagspiloten haben selbst mit Tastatur nach einigen Runden den Dreh raus. Schade nur, dass trotz witziger Minispiele und gewaltiger Crash-Derbys abermals die Abwechslung etwas auf der Strecke bleibt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bugbear Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
Flatout | Rally Trophy | Tough Trucks
Publisher: Empire Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen, Stunt, Derby
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Unterhaltsames Crash-Festival

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailliertes Schadensmodell
Sound: Knackige Motorensounds, fetzige Musik
Steuerung: Präzise; geschmeidiges Fahrgefühl

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Motivierende Stunt-Wettbewerbe
+ Glaubwürdiges Fahrmodell
+ Eindrucksvolle Physikspielereien
– Auf Dauer recht eintönig
– Sehr begrenzte Tuning-Optionen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **83**



HEISS UND FETTIG Beim Rennen durch die Küche warten zahlreiche Fallen – hier sollten Sie tunlichst Kontakt mit den Herdplatten meiden.

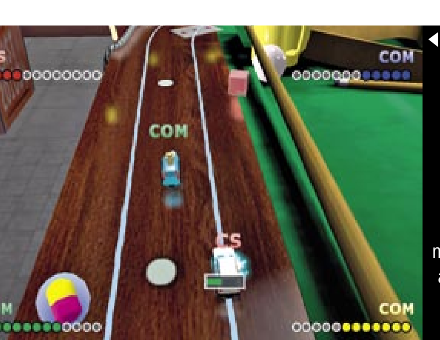
Micro Machines V4

Klein, aber oho: Die Spielzeugflitzer sind zurück auf dem Bildschirm. Richtig Gas geben sie aber nur im Mehrspielermodus.

Wenn Sie mit Kleinwagen, Rennautos, Stock-Cars oder 4x4-Offroad-Monstern nicht den Asphalt oder abgesteckte Rallyekurse unsicher machen, sondern über Küchentische, Badewannen oder Herdplatten heizen, sind Sie nicht im falschen Film, sondern beim neuesten Teil der **Micro Machines**-Serie. **V4** erinnert frappierend an den Vorgänger – was einerseits für die Mitte 2006 enttäuschend angestaubte Optik, andererseits den klassisch heimeligen Vogelperspektiven-Look gilt.

Am kurzweiligen Spielverlauf hat sich nichts geändert. Einige bekannte Kurse wie die witzigen Frühstücks- oder Billardtische aus **Micro Machines 2** und **3** tauchen auch beim vierten Teil wieder auf. Neu hingegen: Erstmals verlassen Sie mit Ihren Miniaturfahrzeugen die heimischen vier Wände und liefern sich in Supermärkten, Museen oder Hühnerställen wilde Verfolgungsjagden gegen die manchmal fast schon zu starken Computergegner. Insgesamt erwarten Sie über 50 Kurse, weitere Parcours lassen sich in Windeseile mit dem angenehm einfach zu bedienenden Editor erstellen.

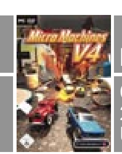
Der Fuhrpark ist gigantischer als jemals zuvor: Über 700 verschiedene Fahrzeugtypen stehen zur Wahl, die Sie im Spielverlauf in diversen Farben und Formen freischalten. Im Einzelspielermodus erwarten Sie vier Rennklassen mit steigendem Schwierigkeitsgrad und jeweils vier Rennserien mit bis zu fünf Wettbewerben. In Kampf-Pokal und -Liga gewinnt, wer fleißig Power-ups wie den Motorhauben-Hammer oder den Bomben-Würfel einsammelt und damit alle Gegner von der Strecke schubst. Um im Renn-Pokal zu siegen, müssen Sie nach drei Runden als Erster über die Ziellinie rollen, während Sie bei den Checkpoint-Rennen einzig und allein gegen die Uhr kämpfen. Egal ob Sie mit Gamepad oder Tastatur spielen, die Steuerung bereitet keinerlei Probleme. Im Gegensatz zu störenden Clipping-Fehlern, die es auf beinahe jeder zweiten Strecke gibt. Trotz des knackigen Schwierigkeitsgrades genügt ein halber Tag, um nahezu alle Strecken freizuspielen. Aufkommende Langeweile erstickt dann nur noch der exzellente Mehrspielermodus für bis zu vier Mini-Rennfahrer. (cs)



◂ **MIT LIEBE ZUM DETAIL** Der aus den Vorgängern bekannte Billardtisch ist auch beim vierten Teil mit von der Partie.

STROM-SCHLAG Mit ▸ witzigen Power-ups nehmen Sie Ihre Gegner aufs Korn. Hier brutzeln wir einen KI-Fahrer mit der Stromkanone.





MICRO MACHINES V4

CA. € 40,-
29. JUNI 2006
USK: OHNE

CHRISTIAN SAUERTEIG



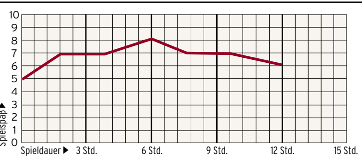
„Spiel, Spaß, Spannung? Ja, aber langfristig nur im launigen Mehrspielermodus."

Als ich zum ersten Mal die Start-Ampel von **Micro Machines V4** erblickte, sah ich noch blöder aus als auf dem Foto meiner Bahncard: Die nostalgische Optik ist zweifelsohne genauso gewöhnungsbedürftig wie die des **Sensible Soccer**-Comebacks. Hat man sich damit arrangiert, siegt aber der bekannte Spielwitz der Serie – zumindest für den Anfang. Dauerhaft fehlt es dem Solospiel an Abwechslung. Strecken und vor allem Rennvarianten ähneln sich nach einem Nachmittag kurzweiliger Spielzeugautohatz massiv. Gottlob haben die Entwickler an einen Online-Modus gedacht – bereits wenige Tage nach dem Erscheinungstermin trafen sich Süchtige aus ganz Europa zum kollektiven Gasgeben auf vorgegebenen und selbst erstellten Strecken. Mein Tipp: Im Einzelspielermodus trainieren und anschließend online triumphieren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Supersonic Software
Titel vom selben Entwickler: Mashed | Micro Machines: Military |
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Renn-Modi; LAN, Internet, PC
Zahl der Spieler: 2-4 Spieler
Fazit: Genial und viel besser als das Solospiel

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Veraltet mit Clipping-Fehlern
Sound: Dünne Motoren-Sounds
Steuerung: Optimal mit Gamepad oder Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Anspruchsvolle KI-Gegner
+ Einfache Steuerung
+ Kinderleicht zu bedienender Editor
− Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit
− Einzelspielermodus dauerhaft langweilig

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**





LICHTERMEER Im nächtlichen und verregneten Las Vegas gehen wir ans Limit unseres silbergrauen Ferrari F355 Spider.

BEZIEHUNGSKRISE Werden Sie in diesem Wettbewerb bloß nicht nur Zweiter. Sonst macht Ihre Freundin eine Szene und haut ab.

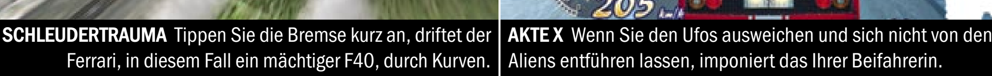
Out Run 2006

Coast 2 Coast | Geben Sie dem italienischen Hengst die Sporen: 15 wilde Ferraris warten auf eine Spritztour.

Von wegen Frauen wirken auf Autofahrer beruhigend: In **Out Run 2006: Coast 2 Coast** stachelt Sie das vermeintlich schwache Geschlecht zu riskanten Manövern regelrecht an. Nur wenn Sie diverse halsbrecherische Aufgaben zur Zufriedenheit Ihrer Beifahrerin meistern, geht es in der Kampagne voran. Dabei sollen Sie unschuldige Urlauber von der Piste rammen, Lkw-Konvois überholen, Meteoriten ausweichen, überdimensionale Bälle über die Straße schubsen oder außerirdischen Ufos entkommen. Witzig! Eher konventionell geht es bei den klassischen Rennveranstaltungen zur Sache, bei denen Sie auf abwechslungsreichen Kursen quer durch Amerika düsen und etliche Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge oder den legendären Highway One zwischen Los Angeles und San Francisco, auch berühmt als Pacific Coast Highway, hinter sich lassen. Womit gerast wird? Mit 15 italienischen Luxuskarossen von Ferrari, die Sie im Shop gegen gesammelte Meilen eintauschen. Während die Schlüssel für den 360 Spider bereits nach ein paar Siegen über den Ladentisch wandern, schlagen der Enzo Ferrari und der F40 mit einer Wahnsinnssumme zu Buche. Ärgerlich: Die Boliden unterscheiden sich nur in puncto Leistung und Driftbereitschaft voneinander, besitzen aber kein individuelles Fahrmodell. So fühlt sich der betagte Dino 246 GTS auf der Piste nicht nur wie ein Testarossa an, er klingt sogar identisch, nämlich unrealistisch wie ein Bienenschwarm. Glücklicherweise übertönt coole Mucke weitestgehend die peinlichen Soundeffekte. Dass es sich bei **Out Run 2006: Coast 2 Coast** nicht um eine Simulation sondern um die Neuauflage eines Spielhallenklassikers handelt, ist bereits nach der ersten Kurve deutlich. Die Ferraris, eigentlich schwer zu beherrschende Geschosse, scheinen auf Schienen unterwegs zu sein. Selbst für einen Arcade-Racer ist das schon ziemlich dürftig. Denn auf diese Weise hält sich die Herausforderung arg in Grenzen. Wer allerdings auf den schnellen Adrenalin-Kick für zwischendurch aus ist, kann bei **Out Run 2006: Coast 2 Coast** ohne Reue einsteigen. (bb)







SCHLEUDERTRAUMA Tippen Sie die Bremse kurz an, driftet der Ferrari, in diesem Fall ein mächtiger F40, durch Kurven.

AKTE X Wenn Sie den Ufos ausweichen und sich nicht von den Aliens entführen lassen, imponiert das Ihrer Beifahrerin.



OUT RUN 2006: COAST 2 COAST

CA. € 40,-
22. JUNI 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD



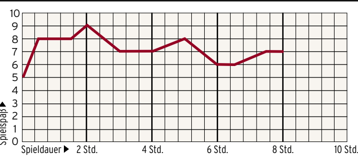
„Kein Dauerbrenner, aber perfekt für den schnellen PS-Rausch zwischendurch."

Von einem reinrassigen Arcade-Rennspiel erwarte ich beileibe keine Fahrphysik à la **GTR**, aber zumindest ansatzweise sollten sich die roten Flitzer schon wie Autos verhalten, zumal es sich ja nicht um irgendwelche Fantasiekisten, sondern um stilechte Ferraris handelt. Stattdessen backen die Boliden auf dem Asphalt, als hätte Goodyear eine neue Reifenmischung aus Kaugummi und Sekundenkleber erfunden. Nicht mal in den hügeligen Straßen von San Francisco will mein 550 Barchetta abheben! Und dennoch entwickelt **Out Run 2006** unglaubliche Freude am Fahren. Die kniffligen Herausforderungen der blonden Beifahrerin spornen immer wieder aufs Neue zu Höchstleistungen an. Besonders, wenn die Dame droht, im Falle einer Niederlage mit mir Schluss zu machen. Na, wenn das mal nicht gehörig motiviert ...

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sumo Digital
Titel vom selben Entwickler:
Virtua Tennis (PSP) | TOCA Race Driver 2 (PSP)
Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen
Zahl der Spieler: 2 bis 6
Fazit: Ideal für die Mittagspause

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Wenig Details, schöne Landschaften
Sound: Unrealistische Effekte, gute Musik
Steuerung: Gut spielbar mit Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

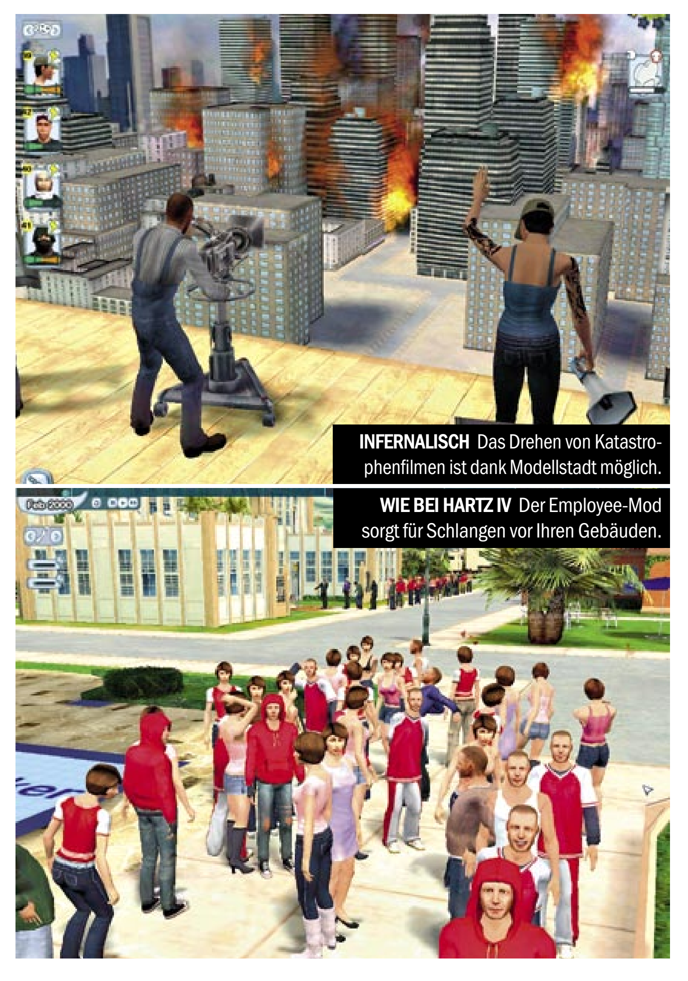
Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gutes Geschwindigkeitsgefühl
+ Kurzweilige Wettbewerbe
+ Abwechslungsreiches Streckendesign
− Total unglaubwürdiges Fahrverhalten
− Auf Dauer recht eintönig

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **73**



INFERNALISCH Das Drehen von Katastrophenfilmen ist dank Modellstadt möglich.

WIE BEI HARTZ IV Der Employee-Mod sorgt für Schlangen vor Ihren Gebäuden.

The Movies: Stunts & Spezialeffekte

Freizeit-Regisseure haben Grund zum Jubeln – endlich gibt es das erste Add-on zu **The Movies**. Die Features lesen sich nicht schlecht: Stuntszenen und Spezialeffekte versprechen mehr Abwechslung für das Spiel. Die frischen Elemente fügen sich nahtlos ins bisherige Gameplay ein – das aktuelle Tutorial erklärt die Grundzüge, wie Sie mit der neuen „Klasse" Stuntmen umgehen. Die Akrobaten sind nicht so anspruchsvoll wie Ihre Filmstars, ergo kümmern Sie sich vorwiegend um die Kondition und das Stuntvermögen der Colt-Seavers-Jünger. Ab dem Spieljahr 1960 haben Sie Zugriff auf Stuntszenen und entsprechende Gebäude. Bei der Drehbucherstellung sind Sie nun in der Lage, Stunts einzubauen, was gewohnt kinderleicht über simple Icons geschieht. Richtig interessant ist das Add-on für ambitionierte Hobbyfilmer, die im Sandkastenmodus sofort Zugriff auf die Stunts haben. Cool sind die Sets Blue- beziehungsweise Green-Screen, mit denen Sie Tricks – etwa Weltraumgefechte – einbauen können. In einer Modellstadt lässt sich auch ein Thriller der Marke **Godzilla** in Szene setzen. Alles in allem wartet das Add-on mit guten Ideen für passionierte **The Movies**-Spieler auf. Einen Oscar verdient die Erweiterung jedoch nicht, denn unverständlicherweise besteht nach wie vor das Problem, dass auf Dauer viel zu wenig Arbeitskräfte zur Verfügung stehen. Um so ärgerlicher, da mit den neuen Sets und Gebäuden größerer Verwaltungs- und Instandhaltungsbedarf besteht. Gut, dass bewährte Fan-Tools wie der Employee-Mod (gibt's zum Beispiel auf www.themoviesplanet.com) mit dem Add-on funktionieren. Das kleine Programm ändert einige Ini-Einträge und erhöht die Maximalzahl der Beschäftigten in Ihrem Filmuniversum. (sw)

ACTIVISION | 07.06.2006 | USK 12 | CA. € 29,- | 81

Cossacks 2: European Wars



HÜBSCH Pulverschwaden ziehen über das virtuelle Schlachtfeld.

ENDLICH Im Add-on ist jetzt Napoleons Waterloo enthalten.

Freizeitfeldherren erhalten ersehnten Nachschub: CDV veröffentlicht das selbstständig lauffähige **Cossacks 2**-Add-on **Battle for Europe**. In vier neuen Kampagnen kämpfen Sie entweder Napoleons letzten Feldzug gegen die vereinten Heere Großbritanniens und Preußens, oder Sie schlagen sich mit Rheinbund, Polen und Spaniern herum. Die 2D-Optik ist zwar nicht mit dem opulenten 3D-Look von **Age of Empires 3** zu vergleichen, dafür ist das Add-on, genau wie das Hauptspiel, historisch relativ korrekt nachgestellt. Die in wohlorganisierte Kampfeinheiten sortierten Soldaten vermitteln einen Hauch jener Schlachtatmosphäre, die im Europa des 19. Jahrhunderts zu spüren war. Besonders wichtig: Endlich ist im Skirmish-Modus Napoleons letzte Schlacht bei Waterloo enthalten, die in der Vollversion sträflicherweise fehlte. Allerdings dürfen Sie nur auf Seiten der Alliierten gegen Frankreich antreten. Dabei schlagen sich doch Profistrategen besonders gern auf Frankreichs Seite, um die Geschichte zu ändern ... Kleines Trostpflaster: Die Völkerschlacht von Leipzig und die Schlacht bei Borodino sowie acht weitere Kurzgefechte sind ebenfalls enthalten.

Und drei neue Nationen sind im Spiel: Spanien, das Herzogtum Warschau und der Rheinbund. Wegen der Neulinge haben die Entwickler den Spielmodus „Schlacht um Europa" um zehn Sektoren erweitert. In der Summe bietet **Cossacks 2: Battle for Europe** nichts bewegend Neues – aber mehr von dem, was das Hauptspiel bei Strategiefans bereits beliebt gemacht hat. (oh)

CDV | 21.06.2006 | USK 12 | CA. € 40,- | 72

International Volleyball 2006



SPIELSPASS-BLOCK Animationen und Ballphysik enttäuschen.

Baggern, Pritschen, Schmettern, Blocken – endlich mischt sich unter all die Fußball- und Eishockeyspiele auch mal eine andere Sportart. Doch die Freude über die erste richtige Volleyballsimulation für den PC hält nicht lange. Steif animierte Klonfiguren marschieren im Gleichschritt über den Hallenboden, als würde die Bundeswehr gerade eine Parade trainieren. Die Spielzüge wirken statisch und erlauben kaum taktische Freiheiten. Wohin der Gegner den Ball drischt, lässt sich nur durch ein farbiges Kästchen erahnen – die meiste Zeit fliegt das Spielgerät außerhalb des Bildschirms umher. Was auch sein Gutes hat, denn so sieht man die dürftige Ballphysik wenigstens nur für ein paar Momente. (bb)

FROGSTER | 28.06.2006 | USK OHNE | CA. € 25,- **49**

Ab durch die Hecke



ZIELSCHIESSEN In diesem Minispiel gilt es, unter Zeitdruck Treffer zu landen.

Das Spiel zum Kinofilm ist nicht schlecht, sondern langweilig: Richie, Verne, Hammy und Stella, alles freche Tiere aus dem Wald, sausen ein bisschen leidenschaftslos durch 30 winzige Levels und stibitzen die Nahrung der Menschen. Es ist jeweils ein Zweierteam unterwegs, von dem der Computer einen Part übernimmt, sofern Sie keine Freunde haben. Per Knopfdruck lässt sich zwischen den Geschöpfen wechseln, aber weil die sich beinah alle gleich spielen, braucht es das selten. Manchmal kommen Gegner hervor, dann genügt wildes Tastendrücken und die Prügelei geht gut aus. Sterben ist ein Kunststück, **Ab durch die Hecke** hat sich die Zielgruppe der Kindergartenkinder ausgesucht. (tw)

ACTIVISION | 21.06.2006 | USK 6 | CA. € 30,- **61**

All Star Strip Poker

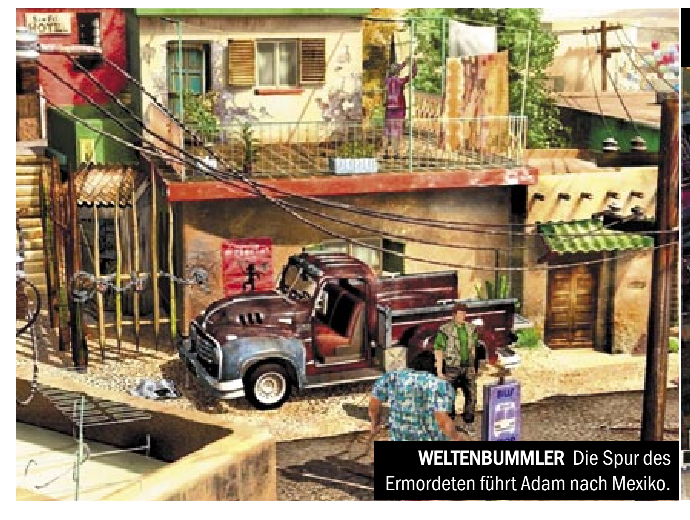


GUTE KARTEN Porno-Sternchen „Angel Dark" bittet zur Poker-Partie.

Sie wollten schon immer mal sechs Berufs-Beischläferinnen mit klangvoll-erotischen Namen wie Suzy Diamond, Katalin Kiraly oder Nikky Blond entblättern? Diese frivole und viel zu einfache Pokerrunde macht es möglich. In nur einer spielbaren Variante der berüchtigten Karten-Klopperei verlieren die Darstellerinnen zuerst ihr Geld und anschließend zahlreiche Kleidungsstücke. Das Abstreifen von Büstenhalter, String und Röckchen wird in qualitativ hochwertigen HD-Videos gezeigt und von billigem Gestöhne sowie einem schlüpfrigen Soundtrack begleitet. Wer's braucht ... (cs)

DIGITAL RED | 27.06.2006 | USK 16 | CA. € 10,- **51**

Das Eulemberg-Experiment



WELTENBUMMLER Die Spur des Ermordeten führt Adam nach Mexiko.

EIN MORD Professor Eulemberg hatte offenbar Feinde ...

Viele Geschichten beginnen mit einem Mord, auch diese: Professor Eulemberg wird tot in seinem Bett aufgefunden, das Laken blutdurchtränkt. Adam Quinn heißt der Mann, den Sie die Sache aufklären lassen. Mit der Maus lenken Sie den Abenteurer durch 2D-Bilder, schalten Funktionen wie Betrachten oder Benutzen mit der rechten Taste durch und führen Gespräche, in denen Sie aus Antwortmöglichkeiten wählen. Die Steuerung entspricht Point&Click-Standards, ist aber keine der Luxusklasse: Weder führt ein Doppelklick zum Bildschirmwechsel noch lässt er Adam sprinten. Anderes wurde bröckelsicher programmiert: Dialoge (bemüht bis witzig), Rätsel (keine Maschinen, keine Schalter, danke!) und Story (kommt in Fahrt, sobald man den Tatort erreicht) haben die Entwickler souverän auf Adventure-Fans zugeschnitten, doch neue werden durch **Das Eulemberg-Experiment** nicht gewonnen.

Zuviel des Guten ist, dass der Cursor auf jeden Pipifaxpixel reagiert, und zu allem weiß Adam etwas zu sagen. Einsteiger versinken schnell in der Hotspot-Masse, hier wäre weniger mehr gewesen. Die Sprachausgabe ist der Atmosphäre größter Feind: Wenn sie vorkommt, was nicht immer der Fall ist, dann von Sprechern, die beharrlich den falschen Ton treffen. Aber selbst wenn sie des Schauspielerns mächtig wären: Die abgehackten Untertitel zerstückeln Sätze, roboterartige Pausen sind die Folge. Dass das beim Beta-Test niemanden gestört hat, kann fast bloß bedeuten, dass es keinen gegeben hat. (tw)

MOST WANTED GAMES | JULI 2006 | USK 12 | CA. € 45,- **66**

Heroes of WW 2



MAGER Explosionen wie diese sind die grafischen Highlights des Spiels.

Heroes of WW 2 sollte sicher nie ein Flugsimulator werden. Aber muss das Spiel gleich ein seelenloser und zudem langweiliger Action-Titel sein? Die insgesamt 15 Levels sind in weniger als zwei Stunden durchgespielt, zumal sich das jeweilige Missionsdesign kaum voneinander unterscheidet. Mal schießen Sie ein paar Flugzeuge ab, manchmal noch ein paar Fahrzeuge. Die Flugphysik ist alles andere als realistisch und die Kombination aus schlechter Kollisionsabfrage und Harakiri-Feindpiloten sorgt für Frust. Unser Rat: Kaufen Sie lieber **Blazing Angels**. (oh)

ASTRAGON | 28.06.2006 | USK 12 | CA. € 10,- **31**

Wir installieren Original Windows® Software vor.

HighEnd PC

mit ***Nvidia GeForce 7900GT***
(256bit) 512MB DDR-3 TV-Out DVI
„Overclocking Modell" ... ***(550 core/1400 memory)***
... keine ist schneller





Abbildung ähnlich

www.microsoft.com/germany/original

- **Motherboard mit Intel 945P Chipsatz, 3 Jahre Garantie mit integriertem 7,1 Sound und Gigabit-Lan von** FOXCONN
- **Hochwertig verarbeitetes, schraubloses Gehäuse von** FOXCONN
- **Intel Pentium 4 Dualcore Prozessor 930 3,0GHz ***
  2x2 MB Cache, 800MHzFSB
- **2 GB Speicher DDRII PC667 CL4**
  (2x1 GB Dualchannel)
- **250 GB SATAII Festplatte**
- **16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner**
- **DVD-Laufwerk**
- **Microsoft Windows® XP Professional**

**auf Wunsch auch mit Übertaktung*
(2 x 3,71 GHz) für € 150,00 möglich (bei voller Garantie)

€ 1299,90

MultiMedia Home PC

Holen Sie sich die digitale Zukunft mit
Microsoft Windows® XP Media Center Edition
in Ihr Wohnzimmer

sehen Sie fern ...
nehmen Sie Filme auf ...
hören Sie Musik ....
archivieren Sie Ihre Fotosammlung...
brennen Sie DVDs ...
surfen Sie im Internet ...
.... alles mit einem einzigen Gerät







edel verarbeitetes Aluminium Gehäuse mit verspiegelter Teilfront mit Displayanzeige und Multimedia Fernbedienung

Abbildung ähnlich

www.microsoft.com/germany/original

- **Motherboard mit NF3 Chipsatz 3 Jahre Garantie mit integriertem 5.1 Sound von** FOXCONN WinFast®
- **AMD Sempron 3100+**
- **512 MB Arbeitsspeicher**
- **250 GB Festplatte**
- **TV-Karte für Empfang von DVB-T und Kabel/Antenne**
- **Grafikkarte mit TV-Out, DVI, HDTV ready**
- **16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner**
- **Microsoft Windows® XP Media Center Edition**

€ 799,90



Microsoft® Office 2003 Basic Vollversion - vorinstalliert auf Ihren PC:
Die ideale Ergänzung für den HighEnd PC oder MultiMedia Home PC

schreiben Sie z.B. Ihre Briefe mit Word
oder machen Sie Ihre Kalkulationen mit Excel
bequem von Ihrer Wohnzimmercouch aus.

€ 199,90



www.microsoft.com/germany/original





joy-it Produkte finden Sie im ausgesuchtem Fachhandel
47506 Neukirchen-Vluyn
Telefon 02845-936015 Fax 02845-936029



Budget

ADVENTURE

Ankh Special Edition

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Die Verkaufszahlen sind eine Schande: **Ankh** wurde weltweit nur etwa 60.000 Mal verkauft – zu wenig für ein Adventure dieser Klasse. Liebe Leser, was wollen Sie mehr als fantastische Dialoge, logische Rätsel, putzige Grafik, eigenwillige Charaktere und gutem Humor. Helfen Sie Assil, dem Hauptdarsteller, einen ägyptischen Fluch loszuwerden. Mehr Spaß für 20 Euro kriegen Sie selten. (tw)

BHV | AUGUST 2006 |
USK OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG **85**

ACTION-ADVENTURE

Beyond Good & Evil

CA. € 7,- | TEST IN AUSGABE 02/04

Gerade mal 7 Euro müssen Sie noch berappen, um in den Genuss dieses fantastischen Action-Adventures aus der Feder von Michel Ancel zu kommen. In wundervoll ausgearbeiteter, exotischer Szenerie lenken Sie die Geschicke von Reporterin April durch Prügel-, Knobel- und Rennsequenzen. Das kunstvolle Design und die motivierende Handlung sind unverändert genial. Deshalb: Kaufen! (fs)

GREEN PEPPER | 15.07.2006 |
USK AB 12 JAHREN **82**

ACTION-ADVENTURE



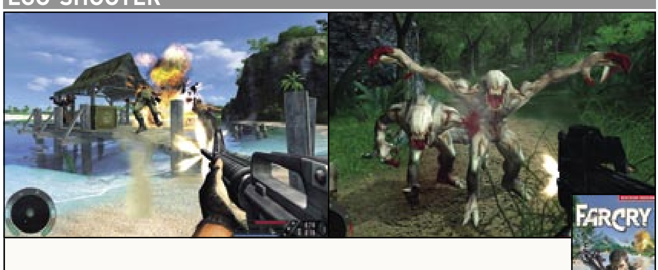
Boiling Point: Road to Hell

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/05

In Person von Saul Myers jagen Sie die Kidnapper Ihrer Tochter quer durch einen riesigen, frei begehbaren Dschungelstaat. Dabei beeinflussen Ihre Aktionen, wie sich die sieben Fraktionen Ihnen gegenüber verhalten. Leider kann die gewaltige Handlungsfreiheit nicht völlig über Schwächen bei KI und Missionsdesign hinwegtrösten. Wenigstens wurden mittlerweile viele ärgerliche Bugs per Patch behoben. (bb)

PYRAMIDE | 15.07.2006 |
USK AB 16 JAHREN **73**

EGO-SHOOTER



Far Cry (dt.)

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/04

Über zwei Jahre ist es her, dass sich Hawaiihemd-Fan Jack Carver auf pazifischen Inseln erstmals mit Söldnern und Monstern herumschlagen musste. Damit scheint genügend Wasser den Rhein heruntergeflossen zu sein, dass **Far Cry (dt.)** nun für 10 Euro über die Software-Pyramide angeboten wird. Der Preis spiegelt aber nicht die großartige Qualität des immer noch extrem gut aussehenden Ego-Shooters wider. Die Licht- und Wassereffekte gehören weiterhin zum Feinsten und Figuren und Fahrzeuge brauchen den Vergleich mit aktuellen Ego-Shootern nicht zu scheuen. Für Spannung ist natürlich auch gesorgt. Durch die starke Gegner-KI fordert **Far Cry (dt.)** auf höherer Spielstufe selbst Profis. Und das Ganze ist auch noch „Made in Germany"! Das Spiel entstand nämlich in der Coburger Spieleschmiede Crytek Studios. (oh)

PYRAMIDE | 16.06.2006 |
USK AB 18 JAHREN **89**

EGO-SHOOTER



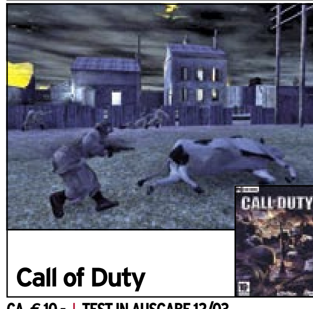
Vietcong 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Warum die amerikanischen Truppen den Vietnamkrieg auch als die grüne Hölle bezeichneten, erfahren Sie in **Vietcong 2** hautnah aus der Ego-Perspektive. Derart eindrucksvoll setzt der tschechische Shooter in zwei Kampagnen die Schrecken dieses brutalen Krieges in Szene. Die Kampfhandlungen finden während der bekannten TET-Offensive statt und führen Sie durch weitläufige Dschungelareale bis in die vietnamesische Stadt Hue. Begleitet werden Sie von einer Hand voll Kameraden, denen Sie bei Bedarf knappe Befehle erteilen. Zwingend nötig sind die Kommandos nicht, da die Team-KI im Gegensatz zur Intelligenz der Gegner recht ordentlich ausfällt. Die Optik von **Vietcong 2** kann mit der großartigen Atmosphäre des Spiels leider nicht mithalten, dafür entschädigt der gute Multiplayer. (bb)

PYRAMIDE | 15.07.2006 |
USK AB 18 JAHREN **80**

EGO-SHOOTER



Call of Duty

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/03

Aus Sicht eines einfachen Soldaten verfolgen Sie den Zweiten Weltkrieg – egal ob in einem engen Landungsboot bei der Normandie-Invasion oder dem Sturm auf Stalingrad. Trotz seines Alters von rund zweieinhalb Jahren ist der preisgekrönte Ego-Shooter nicht zuletzt wegen der packenden Atmosphäre und des abwechslungsreichen Mehrspielermodus' noch immer eine Empfehlung wert. (as)

PYRAMIDE | 15.07.2006 |
USK AB 18 JAHREN **81**

SPIELESAMMLUNG



CSI Complete

CA. € 15,- |

Auch wenn die Spiele nicht ganz die Klasse der TV-Serie haben – diese preisgünstige Sammlung ist nicht nur was für Fans. Drei spannende Kriminalfälle gilt es in **Crime Scene Investigation, Dark Motives** und **CSI: Miami** zu lösen. An bekannten Serien-Schauplätzen begeben Sie sich gemeinsam mit den Fernsehschnüfflern auf Spurensuche. Adventure-Profis stören sich allerdings am simplen Schwierigkeitsgrad. (cs)

RONDOMEDIA | 30.08.2006 |
USK AB 12 JAHREN **66**

RUNDEN-STRATEGIE



Heroes of Might and Magic 3 + 4 Complete

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 06/99 UND 06/02

Wie, Sie kennen die Vorgänger des aktuellen fünften Teils der **Heroes of Might and Magic**-Serie noch nicht? Dann haben Sie jetzt die Chance, sich monatelangen Spielspaß zu organisieren. Technisch sind beide Teile hoffnungslos veraltet, aber dennoch ein Fest für Rundenstrategen. Neben den beiden Hauptprogrammen sind alle dazugehörigen Add-ons enthalten. (sw)

RONDOMEDIA | 07.07.2006 |
USK AB 12 JAHREN **73**

ACTION

Ultimate Spider-Man

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Beim jüngsten Streich der **Spider-Man**-Serie klettern, krabbeln, hüpfen und prügeln Sie sich mit dem Spinnenmann und dessen ärgstem Widersacher Venom durch ein Comic-New-York in ansprechender Cel-Shading-Grafik. Das macht richtig Laune – die allerdings durch diverse monotone Minispielchen etwas getrübt wird, die Sie zum Vorantreiben der kurzweiligen Story zwingend absolvieren müssen. (cs)

ACTIVISION | 29.06.2006 |
USK AB 12 JAHREN **73**

Der ultimative

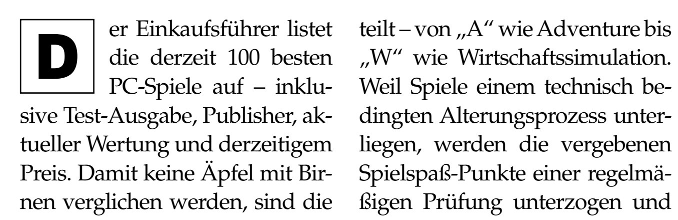
Kick für DVD-Fans!



JETZT NEU TAGESAKTUELLE KINO- UND DVD-NEWS UNTER
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE



Top 100



Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A“ wie Adventure bis „W“ wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß



Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist etwas wackelig.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**



Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **89**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



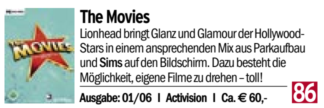
vorgestellt von Stefan Weiß



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



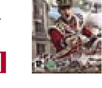
Anno 1503
„Frustrierend schwer“ – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **87**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**



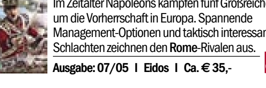
Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **84**



Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- | **81**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding



Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **89**

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **85**

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **89**

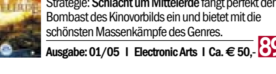
Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **86**

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club“-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **85**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**

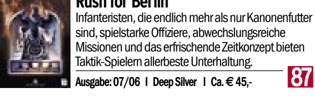
X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **78**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Stefan Weiß





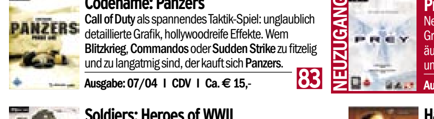
Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **87**



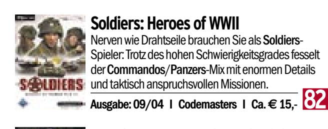
Codename: Panzers – Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **84**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **83**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **82**





Freedom Force vs. The 3rd Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

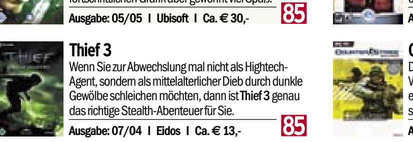
ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake



Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten“ gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **89**



NEUZUGANG
Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 45,- | **87**

Half-Life 2 Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **87**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **85**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **85**



Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **84**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **83**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **86**

Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | **83**

Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **83**

ACTION – ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **91**



Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinandergerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**



Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **85**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Ansgar Steidle

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**

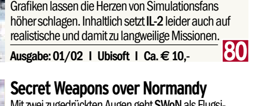
Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**

ACTION – SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**



Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**

Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **76**



Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.
Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 40,- | **76**





Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**

ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **84**

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 45,- | **82**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **81**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **80**

The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**

Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **89**



Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **87**

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



Knights of the Old Republic 2
Grafik und KI sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Weil die fantastische Story und die klugen Quests im letzten Drittel spürbar nachlassen, ist **KotOR 2** insgesamt etwas schwächer als der Vorgänger.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

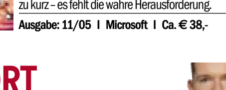
vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- | **85**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **84**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**









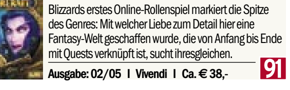
Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **81**



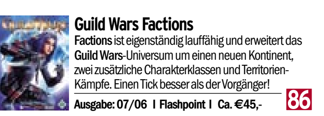
Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

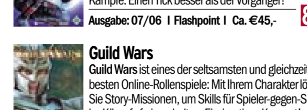
vorgestellt von Felix Schütz



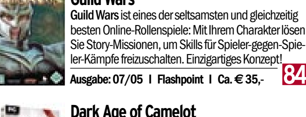
World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **91**



Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. € 45,- | **86**

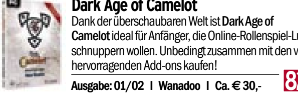


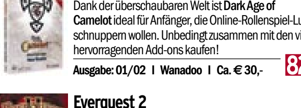
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **84**

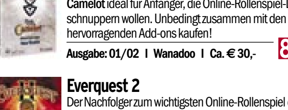


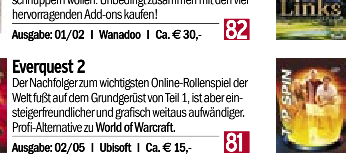


Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **82**









Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **81**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**



Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **85**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **83**



Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **81**



Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Sauerteig



NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**



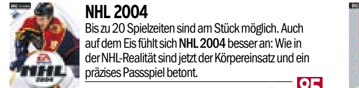
NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend“-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Benjamin Bezold



DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**



GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **88**



DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **84**

GTR
Gleich mit seinem ersten Rennspiel landete Simbin einen Volltreffer. Fahrphysik und Tuning-Optionen der FIA-GT-Simulation sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacle | Ca. € 20,- | **83**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig

Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**



NEUZUGANG
Flatout 2
Klasse – das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt lediglich etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **83**

Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90 €

Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.90



Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.90



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.90



Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.90



- Intel® Core® Duo Prozessor T2500 mit 2 x 2 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 100GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7900GTX

17" WUXGA Display (1920x1200 Pixel), AC'97 2.2 Kompatibel, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 7in1 Cardreader

1599.- € oder Finanzkauf ab 29€/mtl.

Art-Nr. 3696



schnellster Prozessor der Welt!

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.90



Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 300GB SATA 10.000u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xLightscribe DL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Soundkarte: Soundblaster X-Fi Xtreme Music
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3729

Intel® Pentium® D 805

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 805 (2x2.66 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: FOXCONN® P4M800P7MA-RS2
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, Cardreader
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Midi Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3722

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.90



AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9NU NEO-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1600PRO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3758

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.90

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- 256MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3725

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.90

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI P965 Neo-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3726

Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASROCK® 775Twins HDTV rev 2.0
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1600PRO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3724

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.90

AMD Athlon™ 64 X2 4200+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4200+ Dualcore AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N NEO-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3761



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.90

Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original AMD® Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 7950 GX2
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3727

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.90

Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake Golden Orb
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

2499.- € oder Finanzkauf ab 46€/mtl.

Art-Nr. 3728

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.90

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

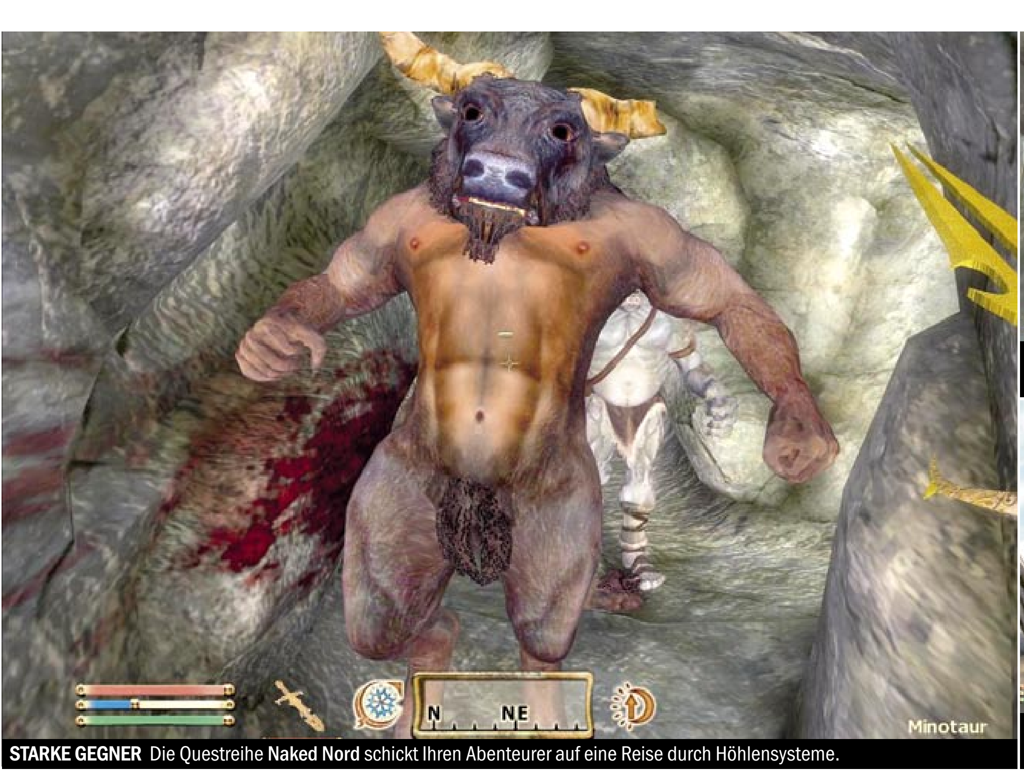






... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de



STARKE GEGNER Die Questreihe **Naked Nord** schickt Ihren Abenteurer auf eine Reise durch Höhlensysteme.


DIEBESGUT In der witzigen Modifikation **Das Mannsweib** jagen Sie einem Dieb hinterher.


KLEIN UND KRÄFTIG Im Mod **Götterklingenquest** suchen Sie ein magisches Schwert.

Mods des Monats

TES 4: Oblivion

Alle Aufgaben gelöst und Tamriel vom drohenden Unheil gerettet? Unsere mehr als 70 Mods und Tools auf der DVD sorgen für neuen Spielspaß in Oblivion!

Monat für Monat programmieren fleißige Fans Erweiterungen für den Rollenspiel-Überflieger **Oblivion**. Hersteller Bethesda veröffentlichte bereits vor dem Verkaufsstart das **Elder Scrolls Construction Set** – einen Editor für **Oblivion**. Deshalb nimmt die Welle an kostenlosen Plug-ins nicht ab. Im Gegenteil: Mit kleinen Anpassungen des Spielmenüs bis hin zu komplexen Questlinien sorgen die Hobby-Entwickler fast täglich für neuen Spielstoff. Die besten Modifikationen und auch den Editor finden Sie auf unserem Silberling.

Naked Nord

Kenner des Vorgängers erinnern sich möglicherweise an den nackten Barbaren mitten in der Wildnis von **Morrowind**. Eine angebliche Hexe betäubte den stämmigen Nord, nahm ihm seine Sachen ab und machte sich in unbekannte Richtung von dannen. Ähnliches spielte sich in der Modifikation **Naked Nord** ab. Ein nackter Barbar wandert durch die Stadt Leyawiin und beklagt sich über eine Hexe. Die Angelegenheit scheint in **Oblivion** jedoch einen ernsteren Hintergrund zu haben. Der unbekleidete Herr ist nicht das einzige Hexenopfer: Auch ein Mitglied der Dunkelforstrotte hat es erwischt. Der Kerl spricht jedoch nicht gerne über den Zwischenfall. Mit etwas Redegewandtheit ziehen Sie dem Khajiit weiterführende Informationen aus der Nase. Einer seiner besten Freunde starb beim Kampf mit der Hexe. Weiteres verraten wir nicht. Die Questreihe bietet mit zwei bis drei Spielstunden ein umfangreiches Abenteuer und wartet zudem mit einigen Überraschungen auf.

Götterklingenquest

Eine Legende geistert durch Tamriel und lässt die Herzen jedes Abenteurers höher schlagen. Eine mächtige Klinge, gefertigt von einem uralten Schmiedemeister, wartet in einem geheimen Versteck auf ihren Finder. Den ersten Hinweis erhalten Sie im Arenaviertel der Kaiserstadt. Untersuchen Sie den Boden am Eingang zum Schlachthaus etwas genauer. Scharfe Augen entdecken eine geheimnisvolle Notiz. In einem gut sortierten Buchhandel erwerben Sie anschließend ein neues Buch. Das Schriftstück gibt weitere Aufschlüsse über den Verwahrungsort der magischen Waffe. Stellen Sie sich auf einige fordernde Kämpfe ein. Unsere **Oblivion**-Heldin benötigte für die Klinge mehrere Anläufe. Doch es lohnt sich: Das Schwert gehört zu den besten Schneiden im Spiel.

Das Mannsweib

Bei diesem Plug-in handelt es sich zwar lediglich um eine kurze Quest, doch diese Aufgabe lohnt sich. Ein kräftiger und respekteinflößender Ork spaziert durch die Straßen von Anvil. Sie finden den Gesellen im nordöstlichen Bereich der Stadt. Der Krieger hat ein Problem, welches sich jedoch von selbst erklärt, sobald Sie seine piepsige Stimme hören. Mehr geben wir an dieser Stelle nicht preis. Der Macher vertonte den Ork übrigens selbst. Das sorgt nicht nur zu Beginn der Aufgabe für Schmunzeln. Auch am Ende des Abenteuers erleben Sie eine witzige Überraschung. Vorsicht: Bei der **Mannsweib**-Erweiterung auf unserer DVD handelt es sich noch um eine Beta-Version.

Fallen Forts

Über dem Baumgartenbezirk der Kaiserstadt schwebt eine unheimliche Festung. Im Inneren der fliegenden Burg erwarten Sie viele kampfeslustige Monster, deren Beseitigung wohl nur echten Helden gelingen dürfte.

Vampirhallen

Der deutsche Mod erstellt ein völlig neues Areal südwestlich von Anvil. In dieser wunderschönen Vampirsiedlung hausen mehrere der Blutsauger, die aber alle freundlich gesonnen sind. Jeder der alten Herren hat ein Problem, bei dem Sie natürlich helfen. Kartoffeln zu besorgen ist ein Leichtes, ein Zwergenschwert stellt Sie hingegen vor eine große Herausforderung. Am Ende dieses mit zweieinhalb Stunden Spielzeit recht langen Mods lösen Sie endlich das Rätsel, woher die Mutter der Nacht und die Anführerin der Assassinengilde herkommen.

Forgotten Tomb

Direkt am Meer westlich von Anvil finden Sie Forgotten Tomb – eine alte Ruhestätte, in dem eine arme Seele lebendig begraben wurde. Im Inneren finden Sie Hinweise auf das Schicksal des Untoten und schließlich stehen Sie ihm in einem dunklen Raum gegenüber und schicken ihn endgültig ins Jenseits. Der Dungeon ist zwar nicht besonders lang, aber solide modelliert und mit einigen witzigen Einfällen versehen.

JaySuS Vampire Mod

Nach der Installation dieses Mods treffen Sie in Olavs Bräu und Streu in Bruma die schöne Juliana. Der Dame wurde von bösen Buben das Schiff entrissen. Als richtiger Held erobern Sie den Kahn natürlich zurück und bekommen dafür einige Umhänge, die es einem Vampir erlauben, der schädlichen Sonneneinstrahlung zu widerstehen. Außerdem enthält der Mod eine neue Vampirfähigkeit und nach Abschluss der Quest können Sie bei Juliana Blutphiolen kaufen.

In Sachen Ayleiden

Ein altes Haus und ein blutiger Mord. Was nach einer klassischen Detektivgeschichte klingt, entpuppt sich als spannende Jagd durch ein unterirdisches Verlies, das mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurde. Dort lösen Sie einige Schalterrätsel.

Cheydinhal Murder Quest

Der ehemalige Besitzer eines Hauses in der Wildnis auf einer Insel in der Mitte Cheydinhals beging Selbstmord. Nun steht sein Haus für potenzielle neue Eigentümer offen. Doch was steckt hinter dem Suizid? Wer der Sache in der Chorrol Festung auf den Grund geht und die geheimnisvolle Quest löst, erhält eine dicke Belohnung.

Myth and Legends: Weapons

Dreh- und Angelpunkt sind sieben legendäre Waffen, die allesamt eine eigene Geschichte erzählen und auf ihre Entdeckung warten. Damit Sie überhaupt einen Anhaltspunkt für den Fundort erhalten, benötigen Sie drei Bücher. Darin stehen die letzten Abenteuer der ehemaligen Waffenbesitzer. Ein teils unheimlich schweres Abenteuer, das Sie am Ende jedoch fürstlich entlohnt.

The Sentinent Weapon

Lange Wanderungen durch die malerischen Landschaften Cyrodiils sind einsam und manchmal vielleicht ein wenig langweilig. Was liegt also näher, als sich die Zeit mit tiefgründigen Unterhaltungen zu verkürzen? **The Sentinent Weapon** gibt Ihnen als Spieler nach erfolgreichem Absolvieren einer kleinen Beschaffungsquest eine sprechende Waffe in die Hand. Das labernde Kampfinstrument steht Ihnen mit meist sinnbefreiten Kommentaren zur Seite. Wer des Englischen mächtig ist, sollte diesem Mod auf jeden Fall Gehör schenken. Witzig ist er allemal.

Gruselige Höhle

In Anvil häufen sich die Banditenüberfälle und kürzlich ist auch noch ein Nordmann Namens Jacques Raveaux verschwunden. Natürlich sind in so einem Fall echte Helden gefragt. Nördlich der Stadt finden die mutige Abenteurer in einer Höhle des Rätsels Lösung. Aber Vorsicht, die Bewohner sind nicht wirklich erfreut, Sie zu sehen!

Mr. Syd Jr's Blood und Mud

Die umfangreiche Modifikation glänzt mit einer überarbei-

Aussehen zählt doch

Oblivion bietet von Haus aus schon eine sehr gute Grafik. Doch mit einigen Modifikationen wird es zum absoluten Augenschmaus.

Neue Texturen

Egal ob es sich um das Spielermodell oder die Landschaft handelt, ziemlich jede Komponente erstrahlt nach der richtigen Behandlung mit unseren Mods auf der DVD in neuem Glanz. Für die optischen Belange haben wir schicke Verbesserungen an Bord. Saftige Wiesen, auf denen sich jeder Grashalm im Winde wiegt, und Wasserflächen, auf denen das Licht bricht, sorgen für ein Postkarten-Panorama. Die Gesichter wirken fast schon fotorealistisch und Rüstungen zeigen Spuren von Kämpfen. Einfach mal ausprobieren!





SCHLEICH DICH Dieser Dremora schleicht in den Baderäumen der Vampirhallen umher. Die Vampire sind darüber nicht erfreut und bitten Sie, ihn zu verscheuchen.



SCHLAGKRÄFTIG Mit Ihrer neu erworbenen Sentinent Weapon zeigen Sie einem Kobold, wo es langgeht. Witzigerweise wird das Ganze von der Waffe kommentiert.



ÜBERSICHTLICH Die Kombination aus **BTMod** und **Oblivion Deutsch** macht Ordnung im Inventar. Abkürzungsfrei und mit verkleinerten Icons abenteuert es sich besser.

AUCH ÜBERSICHTLICH **Wz_Inventory** erscheint gewöhnungsbedürftig, ist aber sehr praktisch. Informationen zu einem Gegenstand werden bei Bedarf eingeblendet.

teten Version von Bravil. Dem Spieler dürften vor allem die leichten Mädchen auffallen, die in roten Gewändern durch die Stadt streifen. Folgen Sie den Mädchen und begeben Sie sich auf eine der schwersten Quests, die die **Oblivion**-Modding-Landschaft zu bieten hat. Sie werden dafür mit skurrilen Charakteren, einer gelungenen deutschen Sprachausgabe und einigen Stunden zusätzlicher Spielzeit belohnt. Worauf warten Sie noch?

The Naked Elf

Stellen Sie Ihre Gentlemen-Qualitäten unter Beweis und helfen Sie einer nackten Schönheit in ihrer Not. Die Dunkelelfe vor der Geheimen Universität benötigt dringend etwas zum Anziehen. Abgetragene Fetzen sind unter ihrer Würde, es muss schon die Robe eines Totenbeschwörers sein. Immerhin winken als Belohnung der Dank der holden Maid sowie etwas Gold.

BTMod + Oblivion Deutsch

Größter Kritikpunkt an **Oblivion** ist mit Sicherheit das misslungene Inventar. Aber lassen Sie sich keine grauen Haare wachsen, der **BTMod** schafft Abhilfe. Durch verkleinerte Inventar-Icons und vergrößerte Anzeigefläche gewinnen Sie enorm an Übersicht. Und wer obendrein noch **Oblivion Deutsch** installiert, kann sich von kryptischen Bezeichnungen wie „Schw. Tr. d. Le.-en.-W." verabschieden und **Oblivion** endlich mit einem brauchbaren Benutzer-Interface genießen.

Wz_Inventory

Als Alternative zum **BTMod** schafft **Wz_Inventory** Übersicht durch ein Raster-Inventar. Ähnlich wie beim Vorgänger **Morrowind** ordnet der Mod alle Gegenstände in Form von Icons im Inventar an. Namen und Werte von Objekten werden erst eingeblendet, wenn der Spieler die Maus über einen Gegenstand bewegt. So haben Sie stets alles Wichtige im Blick.

Oscuro's Oblivion Overhaul

Dieser Mod ist die Eier legende Wollmilchsau unter den **Oblivion**-Modifikationen. Das ambitionierte Projekt verändert das Gameplay und versucht, das Spielerlebnis noch realistischer zu gestalten. Es gibt kaum einen Nichtspielercharakter (NPC), ein Monster oder einen Gegenstand, der nicht optimiert wurde. Für eine Übersicht aller Änderungen lesen Sie die beigelegten Informationsdokumente.

Map Markers

Die Wegpunkte in der **Oblivion**-Karte bieten eine komfortable Schnellreisefunktion. Dieser Mod macht Reisen noch effizienter. Per Zauberspruch setzen Sie eine Rune an jede beliebige Stelle in der Landschaft. Diese Runen dienen zur Schnellreise, außerdem können Sie verschiedene Informationsschilder zur Übersicht anbringen. Und als ob das alles nicht schon toll genug wäre, ist dieser Mod komplett in Deutsch.

Keychain

Egal wie Sie es anstellen, nach kurzer Zeit quillt das Inventar einfach über. Um zumindest etwas Ordnung zu schaffen, benutzen Sie den Schlüsselring, der auf Wunsch alle gefundenen Schlüssel vereint. Der Nachteil: Wenn Sie einen bestimmten Schlüssel suchen, müssen Sie alle Schlüssel wieder vom Ring herunterziehen. Immerhin ist die Handhabung durch eine manuelle und automatische Verwaltung der Schlüssel recht bequem.

Quest Award Leveling

Sie sind es leid, wertvolle Questbelohnungen nach einer bestimmten Zeit wegzuwerfen, weil die Waffe nicht mehr mit Ihrem Level mithalten kann? Dank dieses Mods entwickelt sich Ihre Beute mit Ihnen. So behalten die meist einzigartigen Gegenstände auch nach mehrmaligen Levelaufstiegen ihren Nutzen.

Das alles und noch viel mehr

Wenn Ihnen das immer noch nicht genügt, stöbern Sie in aller Ruhe auf unserer prallvollen DVD. Viele exotische Waffen, nützliche Gegenstände, schmucke Häuser und weitere spannende Abenteuer für gestandene Helden warten auf Sie. (mb/af/jk/mg)



PRAKTISCH Schnellreisen ist sehr komfortabel. Dank **Map Markers** können Sie endlich eigene Marken setzen.

ORDENTLICH Schlüssel vermüllen mit der Zeit das Inventar, der **Keyring**-Mod hilft, Ordnung zu halten.

Runterladen lohnt!

Die DVD ist nur der Anfang

Unsere DVD bietet eine Fülle von hervorragenden Modifikationen, von denen uns ein Großteil freundlicherweise von www.scharesoft.de zur Verfügung gestellt wurde. Auf deren Internetseite sowie anderen bekannten Anlaufstellen wie www.tessource.com oder www.uesp.net warten unzählige weitere Erweiterungen für **Oblivion** auf Ihren Download. Ein Besuch dieser Seiten lohnt sich für den **Oblivion**-Fan in jedem Fall.

Die besten Action-Mods

Die Maus geölt, den Blick geschärft: Auf den folgenden drei Seiten stellen wir Ihnen die besten Mods zu den Dauerbrennern der Action-Spiele vor. Genial: Sie finden alle beschriebenen Programme auf unserer DVD.

Half-Life 2

Minerva Metastasis

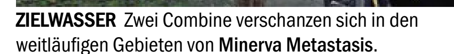
Die Modifikation **Minerva Metastasis** gehört ganz klar zum Besten, was es für **Half-Life 2** gibt. Es warten rund zweieinhalb bis drei Stunden feiner Unterhaltung. Das Besondere ist die Atmosphäre. Sie als Hauptdarsteller wissen nämlich gar nicht so recht, wie Ihnen geschieht: Der Spieler wird anfangs – an der Unterseite eines Helikopters hängend – durch die Luft transportiert. Nach der Landung informiert eine mysteriöse Frauenstimme über Funk, dass Sie „Teil einer letzten wissenschaftlichen Untersuchung" sind und einen alten, verlassenen Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg infiltrieren sollen. Fertig, mehr Informationen gibt es erst mal nicht. Der Hubschrauber indes verkrümelt sich und Sie sind auf sich allein gestellt. Zu allem Überfluss verfügt der Held anfangs lediglich über eine popelige Pistole. Recht schnell wollen ihm Combine-Soldaten an den Kragen. Zu Beginn vereinzelt, doch je näher er dem Bunker kommt, desto mehr übellaunige Gesellen stellen sich ihm in den Weg. Das Gesindel geht übrigens ziemlich klug vor und legt beispielsweise Hinterhalte. So lauern die Typen schon mal an der strategischen Engstelle eines Felsvorhangs. Dass es überall vor Feinden wimmelt, hat allerdings auch Vorteile. Schließlich kann der Held deren Waffen und Munition an sich nehmen. Die funkende Frau spart zwischenzeitlich nicht mit Sprüchen. „Ich bin deine Athena, du bist mein Bastard Perseus und unsere Medusa ist heute diese Insel!", sagt die Dame, was dann doch die Frage aufwirft, ob diese Informantin einen an der Waffel hat. Zum Glück bleibt nicht allzu viel Zeit zum Nachdenken, denn **Minerva Metastasis** bietet in erster Linie Action, Action und Action – besonders in der zweiten Hälfte des Mods, wenn Sie also den Bunker betreten. Ab diesem Zeitpunkt fallen nicht nur mehr Combines, sondern knackigere Elite-Truppen über Ihren Schützling her. Im Prinzip hat der Spieler keine Minute Ruhe. Da fällt es kaum auf, wie toll die Grafik ist, trotz der aus **Half-Life 2** bekannten Standardgegner. Doch auch die Akustik weiß zu überzeugen. Ein Mitglied des Mod-Teams komponierte für die zweite Hälfte des Mods erstklassige Musik. Diese hört sich richtig bedrohlich an, wenn es zu brenzligen Situationen kommt. „Kämpfe, mein kleiner Bastard-Kämpfer, kämpfe weiter!", feuert Sie die Frauenstimme weiter an. Worauf warten Sie also noch? Los, installieren!

Ravenholm

Dieser Mod wartet mit einer sagenhaften Spielzeit von rund zehn bis zwölf Stunden auf. Dabei setzt **Ravenholm** zuvorderst auf Gruselstimmung, die einem **Resident Evil** zur Ehre gereichen könnte. Der Spieler erwacht zunächst in einem alten Haus. Nur schemenhaft erinnert er sich an einen Straßenkampf gegen Combine-Soldaten, bei dem es ihn heftig erwischte. Netterweise hat ein Kumpel von der Widerstandsbewegung Sie wieder einigermaßen zusammengeflickt. Jetzt soll es zurück in die Schlacht gehen, allerdings besitzt Ihre Spielfigur zu diesem Zeitpunkt keine Waffe. Gut, dass Sie im Nachbarhaus ein Brecheisen entdecken. Immerhin etwas! Denn nur weniger Schritte später kreuzen die ersten Headcrabs und grunzenden Zombies Ihren Weg. **Ravenholm** spielt im gleichnamigen **Half-Life 2**-Level und versetzt Sie in eine Nebenhandlung des Hauptspiels. In den Straßen und Hinterhöfen bekommt Ihr Charakter eine Menge Gesellschaft in Form diverser nach Blut lüsterner Kreaturen. Zombies dann mit Sägeblättern oder aufgestellten Rotorblätter zu bearbeiten, macht schon was her. Der Metzelfaktor dieses Mods ist unbestritten und steigert sich ebenso wie der spielerische Anspruch von Level zu Level. Die Stimmung ist während der ersten Minute düster und gruselig, das Leveldesign präsentiert sich in den anfänglichen Abschnitten jedoch verhältnismäßig linear, fast vorhersehbar. Der Spieler eilt durch die Stadt, macht alles platt, was sich bewegt, und sucht die Levelausgänge. Im weiteren Verlauf aber dürfen Sie sich auf anspruchsvollere Abschnitte freuen. Ihr Recke findet selbstverständlich bessere Waffen und mehr Munition – wenngleich diese rar gesät ist. Während Sie in der modrigen Kanalisation, auf nebelverhangenen Friedhöfen oder in alten Fabrikgebäuden herumstreunen, regiert der Horror. Abgetrennte virtuelle Gliedmaßen, pixelbluttriefende Körper, alte, im Wind knarrende Bäume, unvermittelte Schreie aus dunklen Ecken und auch einige Fallen sorgen dafür, dass das Adrenalin Rock & Roll tanzt. Fallen? Genau! Explosive Flaschen, die an einen Stolperdraht gebunden sind oder Gasflaschen, die auf Knopfdruck zu Flammenwerfern geraten, lassen das Herz schneller schlagen. Wir meinen: Wer einen Herzfehler hat, installiert den Mod auf eigene Gefahr!

Mistake of Pythagoras

Außerirdischen Invasoren gehen Sie bei diesem Mod ans Leder, der nach dem griechischen Philosophen und Mathematiker benannt ist. In **Mistake of Pythagoras** rauschen plötzlich Alien-Schiffe über die Stadt und greifen an. Selbst die riesigen Strider werden von den bösen Besuchern mit Leichtigkeit zu Kleinholz verarbeitet. Klar, dass nur einer diese Invasion stoppen kann – Sie nämlich! Schnell findet Ihr Alter Ego eine Kiste mit einem Schutzanzug und anständigen Waffen und kann sich zur Wehr setzen. Diesmal sind sogar einige Combine-Soldaten auf Ihrer Seite und helfen



ZIELWASSER Zwei Combine verschanzen sich in den weitläufigen Gebieten von **Minerva Metastasis**.



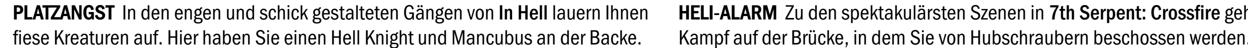
FLEISCHBESCHAU Diese Zombies sind typisch für **Ravenholm** und greifen meist in Gruppen an.



CRASHKURS Die außerirdischen Invasoren in **Mistake of Pythagoras** verarbeiten selbst Strider zu Kleinholz.







PLATZANGST In den engen und schick gestalteten Gängen von **In Hell** lauern Ihnen fiese Kreaturen auf. Hier haben Sie einen Hell Knight und Mancubus an der Backe.

HELI-ALARM Zu den spektakulärsten Szenen in **7th Serpent: Crossfire** gehört der Kampf auf der Brücke, in dem Sie von Hubschraubern beschossen werden.

Doom 3

In Hell

Nach einem Absturz auf dem Planeten mit dem unheilvollen Namen Hades lautet die Devise: überleben. Denn finstere Dämonen treiben **Doom 3**-typisch in der Modifikation **In Hell** ihr Unwesen und wollen Ihnen an den Kragen. Die schaurig-schöne Geräuschkulisse sorgt für eine packende Atmosphäre, wenn Sie durch die finsteren Levels schleichen, immer auf der Hut vor plötzlich auftauchenden Feinden. Lavaströme und unheilvolle Felsformationen bestimmen das Landschaftsbild des Planeten. Im Gegensatz zum Hauptspiel sind Sie nun auch in weitläufigen Außenarealen unterwegs. In diesen verstecken sich nicht nur die zahlreichen Feinde, sondern auch viele Specials und Geheimnisse, die Sie aufsammeln sollten. Nicht nur der Abzugsfinger ist in **In Hell** gefragt. Viele Geschicklichkeitseinlagen wie das Springen von Fels zu Fels über einen Lavastrom lockern das Spielgeschehen auf und fordern eine gute Hand-Augen-Koordination. Und wer denkt, er habe es geschafft, nachdem der Endgegner besiegt ist, liegt falsch. Am Schluss wartet die gefahrvolle Rückreise auf Sie und da behindern natürlich auch wieder Horden von dämonischen Gegnern Ihr Vorankommen. Die Modifikation **In Hell** sollte sich kein **Doom 3**-Fan entgehen lassen, denn sowohl Umfang als auch Qualität erreichen fast das Niveau eines vollwertiges Add-ons.

Max Payne 2

7th Serpent: Crossfire

In der nahen Zukunft möchte das Militär wieder einmal den perfekten Soldaten züchten. Als Sie in der Rolle von Vince Petero entdecken, dass auch an Ihnen Experimente durchgeführt wurden, schwören Sie Rache! Da Sie die bisher am weitesten fortgeschrittene Killermaschine sind, fällt es Ihnen auch nicht allzu schwer, sich gegen die anrückenden Feinde zu wehren. In bester Max-Payne-Manier ballern Sie sich durch eine düstere Großstadt und setzen ausgiebig die Bullet-Time ein. In den ausufernden Kämpfen mit der Polizei, Panzern, Scharfschützen und Helikoptern fliegen buchstäblich und pausenlos die Fetzen. Action-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Auch Dank der neuen Waffen. Sogar an neuen Zwischensequenzen erfreuen Sie sich bei diesem Mod. Der Rumäne Mates Laurentiu zeichnete die neuen Comicstrips, die eine beklemmende Atmosphäre erschaffen. Ein besonderes Augenmerk richteten die Entwickler darauf, verschiedene Lösungswege für bestimmte Situationen anzubieten. **7th Serpent: Crossfire** glänzt mit einem Hauch **Deus Ex**-Feeling und einem knackigen Schwierigkeitsgrad. Das Entwicklerteam um Diego Jimenez (aavenr@gmail.com) sucht noch fähige Bit-Architekten, die Teil 2 zum Release verhelfen möchten.

Far Cry

Air Field

Auf dieser Einzelspieler-Karte treten Sie Horden von Gegnern gegenüber. Die hübsch gestalteten Areale bieten genug Freiraum zur Erforschung und auch etliche Möglichkeiten, um in fiese Hinterhalte zu geraten. **Air Field** macht großen Spaß und sollte von jedem Action-Spieler ausprobiert werden.

Devils Coast 2.0

Ein sehr ambitioniertes Projekt erwartet Sie mit der Karte **Devils Coast 2.0** für **Far Cry**. Ballern Sie sich durch die sehr hübsch ge-

Kartenflut für Battlefield 2

Sie haben keine Lust mehr, immer nur über die gleichen Schlachtfelder zu hetzen? Dann schauen Sie sich unsere beiden Map-Packs an.

Battlefield 2

GAUs BF2 MapPack v3 schaufelt die Mehrspielerkarten Aerial Combat 3.1b Final, AFD Xan Chi Pass, Basrahs Revenge, Berlin 1.1.2, Desert Fight, El Alamein, Ginkakuji Siege, Isle of Honor, Jungle Fever, Jungle Stream, King of the Hill, Lake Assault, Omaha Beach 1.0 Final, Volgograd 2010 und Winter Wake Island auf Ihren PC. Das **Singleplayer Mappack v1** enthält zehn Einzelspielerkarten. Die Installation beider Map-Packs läuft automatisch ab. Sie müssen nur Ihr **Battlefield 2**-Verzeichnis angeben.





ALLE AUF EINEN Auf der **Far Cry**-Karte **Air Field** erwartet Sie heftige Gegenwehr von cleveren Gegnern, wenn Sie sich durch einen alten Flugplatz im Dschungel ballern.

Unreal Tournament 2004

Auch für UT 2004 gibt es allerhand Mehrspielermodifikationen. Wir bieten Ihnen ein feines Fantasiegeplänkel und einen Counter-Strike-Klon.



UT 04: The Soulkeeper Special Edition

Bei **Soulkeeper** handelt es sich um eine so genannte „Total Conversion", die **UT 04** in ein völlig anderes Spiel verwandelt. Statt mit futuristischen Fahrzeugen und Schießeisen geht es nun mit Drachen und Armbrust zur Sache. Zu Beginn des Spiels legen Sie Ihre Fähigkeiten fest. Sie wählen dabei zwischen vier Rassen (Artedianer, Degathianer, Rothag, die schwarze Legion) und verschiedenen Klassen, vom Kämpfer bis zum Magier. Die Berufe sind mit sehr unterschiedlichen Waffen und Spezialattributen ausgestattet. Die Steuerung erinnert an **Black & White** oder **Arx Fatalis**. Statt über die 21 Karten zu rennen, schwingen Sie sich auf Kriegspferde, Greifen oder Feuer speiende Drachen. Faszinierend!

UT 04: Tactical Ops: Crossfire

Wer schon immer eine Art **Counter-Strike** für **UT** suchte, wird nun fündig. Wie im bekannten Vorbild hetzen Sie über elf Karten, jagen Gebäude in die Luft, sammeln Informationen, befreien Geiseln oder suchen Zielpersonen. Bis zu 20 Spieler in zwei Teams sollen innerhalb des Zeitlimits Ihre Ziele auf den liebevoll gestalteten Karten erfüllen. **Tactical Ops: Crossfire** ist ein sehr ausgereifter und fordernder Mehrspielermod.

Half-Life 2

Diese zwei Mehrspielermodifikationen zu Valves Shooter-König führen Sie in den Cyberspace und einen erbitterten Flaggenkrieg.

HL 2: Dystopia

In **Dystopia** geht es in erster Linie um Feuergefechte zwischen zwei Mannschaften (Cyberpunks und Sicherheitskräfte), die sich gegenseitig das virtuelle Leben schwer machen. Für frischen Wind in Valves Ballerorgie sorgen frische Waffen, zum Beispiel die Ionenkanone oder das Bolzengewehr, sowie feststehende Geschütztürme und Implantate, mit denen Sie Ihre Spielfigur aufrüsten. Besonders spaßig wird es, wenn Sie mit Ihrem Cyberdeck-Implantat an einem der vielen fest installierten Terminals andocken und den Cyberspace betreten. Während Ihr Körper mit den Händen an den Schläfen nachdenklich vor dem Schirm kauert, bewegt sich Ihr Geist durch ein irrwitziges Computerszenario, das frappierend an **Tron** erinnert. Während Sie die Söldner in bester Ego-Shooter-Manier zur Strecke bringen, legen die Decker im Cyberspace Sicherheitssysteme lahm, öffnen Türen und machen andere nützliche Dinge. Sie sehen: Teamgeist und die richtige Taktik sind besonders wichtig. Aber Vorsicht: Ohne etwas Übung verlieren Sie hier schnell die Übersicht – oder der Gegner schmeißt Sie aus der Leitung. **Matrix** lässt herzlich grüßen. Im Lauf des Spiels versuchen die Punks, wichtige Punkte einzunehmen. Die Corps wollen genau das verhindern. Haben die Punks alle Missionsziele erfüllt oder ist die Zeit abgelaufen, endet die Runde. Nur per Zusammenarbeit im Team kommen Sie weit, denn ohne einen Hacker, der feindliche Geschütztürme lahm legt oder die richtige Tür öffnet, können Sie kein Ziel erreichen.



WAFFENAUSWAHL Die Schießeisen in **Dystopia** sind komplett neu und mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Vorbildlich!

HL 2: CTF

Manche nennen es Diebstahl, andere den besten Mehrspielermodus der Welt. Die Rede ist vom Stibitzen der Flaggen des gegnerischen Teams, die dann im eigenen Basislager wieder aufgestellt werden. Im Kampf der Combine-Söldner gegen die Rebellen stehen Ihnen 14 teilweise neue Waffen und zwölf schicke Karten zur Verfügung. Außerdem sammeln Sie Runen ein, die besondere Fertigkeiten hervorrufen. Schnappen Sie sich also das Schild-Boni, so werden Schäden absorbiert. Andere Runen lassen die Gesundheit schneller regenerieren oder machen Sie unsichtbar. Gelungen ist das integrierte Punktesystem. Schießen Sie einen gegnerische Flaggendieb neben Ihrer Fahne um, gibt es einen Extrapunkt auf das Konto. Schleppen Sie Ihre Flagge zur eigenen Basis zurück, kriegen Sie zwei Belohnungspunkte. Somit werden gelungene Aktionen der Spieler entsprechend zurückgezahlt. Neben der normalen Flaggenhatz treten Sie auch in zwei weiteren Modi an. Bei Spielen der Art 1-Flag punkten Sie, wenn Ihr Team die neutrale Flagge erbeutet und die gegnerische Flagge in der Höhle des Löwen aufsucht. Bei Domination fährt jenes Team den Sieg ein, das die neutrale Flagge erobert und in einem festgesetzten Zeitlimit am längsten hält. Egal in welchem Modus: **Half-Life 2: CTF** fesselt Sie an den Bildschirm. Wenn Sie mit der feindlichen Flagge auf der Schulter im Kugelhagel zur eigenen Basis sprinten, neben Ihnen Raketen einschlagen und virtuelle Kameraden fallen, schnellt Ihr Puls in die Höhe.



FLAGGENDIEB Wie aus anderen Mehrspieler-Shootern bekannt, gilt es bei CTF, die Flagge der gegnerischen Mannschaft zu stibitzen.

Prey

An Magnetbahnen begehen Sie Wände und Decken. Auf Wunsch verlassen Sie sogar Ihren Körper. Ja, Prey verwirrt. Mit unseren Tipps behalten Sie trotzdem einen klaren Verstand.

Basiswissen

Schnellladen? Muss nicht sein!

Sobald Sie die „Death Walk"-Fähigkeit erhalten haben, können Sie in **Prey** nicht sterben. Wenn Ihnen die Lebenspunkte ausgehen, landen Sie in einem Tal, wo Sie sich Lebens- und Geisteskraft zurückverdienen können. Die Vorteile gegenüber dem klassischen Schnellladen: Sie kehren direkt zum Kampfgeschehen zurück und absolvieren weder zusätzliche Laufwege noch starren Sie Ladebalken an. Und bereits besiegte Gegner knipsen Sie auch kein zweites Mal aus.

Geisteskraft stressfrei einsammeln

Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben blau schimmernde Kugeln – statt jede mühselig per Hand einzusammeln, können Sie auch den „Spirit Walk"-Modus aktivieren – nun saugen Sie die Kugeln wie ein Magnet an.

Auf Geister-Symbole achten

Selbst in dunklen Ecken und Nischen ist hin und wieder eines der Symbole eingeritzt, das Sie daran erinnert, an dieser Stelle besser in den „Spirit Walk" zu wechseln. Meistens erscheinen nun bislang unsichtbare Plattformen und Gehwege, doch zuweilen finden sich auch Geheimverstecke, die Sie nur als Geist sehen und betreten können.

Der richtige Umgang mit dem Gleiter

Besonders im zweiten Drittel von **Prey** sind Sie viel in einem Gleiter unterwegs. Wenn Sie mal nicht weiterkommen, sollten Sie sich nach blau schimmernden Oberflächen und Objekten umsehen – das Blau markiert Stellen, an denen Sie den Traktorstrahl des Gleiters einsetzen können. Dieser eignet sich vorrangig dazu, Kisten und andere den Weg versperrende Objekte aus der Bahn zu räumen. Außerdem können Sie damit aus kurzer Distanz einen Gegner hochheben und über den nächstbesten Abgrund fallen lassen. Das geht meist schneller, als wenn Sie auf ihn feuern.

Wie gelange ich an Zahlencodes?

Ihr Vogel übersetzt Ihnen sämtliche Texte an Monitoren und Anzeigetafeln. Wenn Sie also vor einem Zahlenschloss stehen, sehen Sie sich lediglich in der näheren Umgebung um – meist genügen einige Meter – nach dem richtigen Bildschirm um.

Die Bosskämpfe

Bossgegner 1: Centurion

Der erste dickere Brocken setzt zwei schwere Maschinenkanonen gegen Sie ein. Außerdem erscheinen gelegentlich kleinere Gegner in der Arena. Denen sollten Sie zuerst zu Leibe rücken. Verstecken Sie sich hinter den Säulen und warten Sie ab, bis sich die beiden Kraftfelder abgeschaltet haben. Huschen Sie in diesem Moment dann in einen der kleinen, dahinterliegenden Seitenräume und warten Sie, bis der Centurion sich vor den Eingang kniet und beginnt, in Ihr Versteck zu ballern. Drücken Sie nun den Schalter für das Energiefeld, wodurch Sie den Waffenarm des Gegners abtrennen – mit dieser neuen Knarre ist der Centurion anschließend kein Problem mehr.

Bossgegner 2: Jen-Mutation

Das Ergebnis eines bitterbösen Experiments nutzt zwei Strahlenwaffen und rennt regelmäßig in einem Nahkampfangriff auf Sie zu – bleiben Sie immer auf Distanz und in Bewegung! Sobald Sie dem Biest einige Treffer verpasst haben, sendet es zwei Heilsonden. Sie haben nur ein kurzes Zeitfenster, um jeweils eine der Sonden zu zerstören. Setzen Sie daher besser die Wurmkanone oder den Raketenwerfer ein. Ist diese Regenerationsfähigkeit des Monsters erst mal beseitigt, halten Sie einfach nur noch mit der Wumme drauf.

Bossgegner 3: der Wächter

Das Prinzip ist simpel: Knallen Sie einfach alles ab, was Ihnen der Wächter vor die Nase teleportiert. Machen Sie ausgiebig Gebrauch von den beiden Munitionsquellen für Ihre Wurmkanone. Vorsicht, es erscheint auch ein Centurion sowie eine schwächere Variante der Jen-Mutation! Sobald der Ansturm vorüber ist, kommt der Wächter zu Ihnen in die Arena herunter – eine schlechte Idee, da Sie so nur noch ein paar Granaten brauchen, um ihn abzuservieren.

Bossgegner 4: die Mutter

In der ersten Phase zerstören Sie die Platten des grün schimmernden Würfels. Das geht locker: Wechseln Sie in den „Spirit Walk" und beschießen Sie die Platten per Bogen. Sobald Sie ein paar erwischt haben, kehren Sie in Ihren Körper zurück und knallen die leuchtenden Platten mit einer normalen Waffe ab – nutzen Sie wiederum die Munitionsquellen für die Wurmkanone. Wiederholen Sie dieses Spielchen, bis der Würfel schließlich vernichtet ist. Nun beginnt Phase Numero zwei: Rennen Sie zu den drei Abschussvorrichtungen und drücken Sie die Schalter, um Sprengkörper in die Luft zu befördern. Sobald sich der Boss einer der Bomben nähert, bringen Sie diese mit einem gezielten Schuss zur Explosion – der Schild des Gegners versagt daraufhin für einige Sekunden, die Sie nutzen, um auf die Mutter zu ballern.

Knifflige Levels

Der Komplex: Wie komme ich aus dem Würfel?

Der Würfel wird von einer Art Schiene durchzogen, an deren Startpunkt ein leuchtender kleiner Kasten sitzt. Ziel ist es, den Würfel so zu neigen, dass dieser Kasten gemäß der Schwerkraftgesetze die Schiene bis zum Ende entlangfährt. Klingt kompliziert, ist aber höchst simpel: An den Innenwänden des Würfels befinden sich Schwerkraftschalter. Feuern Sie auf die jeweiligen Schalter, um den Würfel so zu neigen, dass der bewegliche Kasten schließlich in die richtige Richtung rutscht.

Der Komplex: Was mache ich in dem Raum mit den zwei Kisten und dem Energiefeld in der Mitte?

Zunächst gilt es, die Schwerkraft an der Konsole in diesem Raum umzudrehen. Dann schieben Sie eine Kiste hinüber in die andere Raumhälfte. Beide Kisten gehören hinten an die Wand, wo Sie zusammen eine kleine Treppe hinauf in den nächsten Gang darstellen.

Wie löse ich die Aufgabe der Mutter?

Die Mutter bietet Ihnen einen Handel an: Sie gelangen schneller zu Jen, wenn Sie Ihren Wert unter Beweis stellen. Dazu müssen Sie durch den Raum nach oben zum Teleporter gelangen. So geht's: Zunächst wechseln Sie in den „Spirit Walk" und gehen über die nun sichtbaren Brücken rechts zum Schalter und betätigen ihn. Dann stellen Sie Tommys Körper auf der magnetischen Plattform ganz links ab. Nun wandeln Sie als Geist zurück zum Schalter und drücken ihn erneut – Tommy wandert mit der Plattform ein Stockwerk nach oben. Wiederholen Sie dieses Manöver, bis Sie ganz oben angelangt sind.

Auge in Auge: Wie drücke ich beide Schalter gleichzeitig?

Stellen Sie Tommy vor einen der beiden Schalter, dann laufen Sie als Geist zu dem anderen. Sie betätigen ihn und springen augenblicklich zurück in Ihren Körper, wo Sie sofort den zweiten Schalter verwenden. Auf diese Weise aktivieren Sie die beiden Knöpfe nahezu zeitgleich.

Die Konsole

Natürlich können Sie bei der vorliegenden **Doom 3**-Engine einige der bekannten Befehle nutzen, teils in abgewandelter Form. Die Konsole öffnen Sie mit „Strg-Alt-^" oder „Strg-Alt-Umschalt-^". Beispiele für Befehle:

god (Unverwundbarkeit)
pm_thirdperson 1 (Verfolgerperspektive)
listCmds (Liste der Konsolenbefehle)

MEHRSPIELERTIPPS

Farbige Namen

Eingefleischte Mehrspielerfreunde kennen mit Sicherheit die farbigen Zeichen im Namen. Um diese zu nutzen, erstellen Sie am einfachsten kurzerhand eine Mehrspielerpartie und gehen in die Optionen („Escape"). Dort tippen Sie zunächst den gewünschten Namen vollständig ein und setzen hinterher die gewünschten Farbcodes, die für alle nach rechts folgenden Zeichen gültig sind. Die Farbcodes sind bei korrekter Eingabe unsichtbar, aber dennoch vorhanden und ergo bei Bedarf auch wieder zu löschen. Hier gilt folgende Tabelle:

Code	Farbe
^1	Rot
^2	Grün
^3	Gelb
^4	Blau
^5	Türkis
^6	Rosa
^7	Weiß
^8	Grau

Wenn Sie also ^2M^8iL^3ch eingeben, erscheint das „M" in Grün, „iL" in Grau und „ch" in Gelb. (as/mg/fs)



FIES Sobald der erste Bossgegner seinen Waffenarm B in Ihr Versteck hält, aktivieren Sie per Schalter A das Energiefeld.



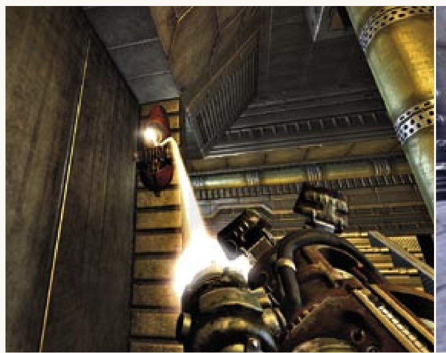
KNIFFLIG Der leuchtende Kasten A soll die Schiene (siehe Pfeil) entlangrutschen. Die Schalter B verändern die Schwerkraft!



EIN TYPISCHES RÄTSEL IN PREY Ihr Körper (im Kreis) ist auf einem Aufzug „geparkt", als Geist drücken Sie den Schalter.

Salvage Walk

Jetzt liefern wir Ihnen zu allen Mehrspielerkarten passende Tipps. Die erste Karte für Mehrspieler bietet von allen Spielelementen etwas.





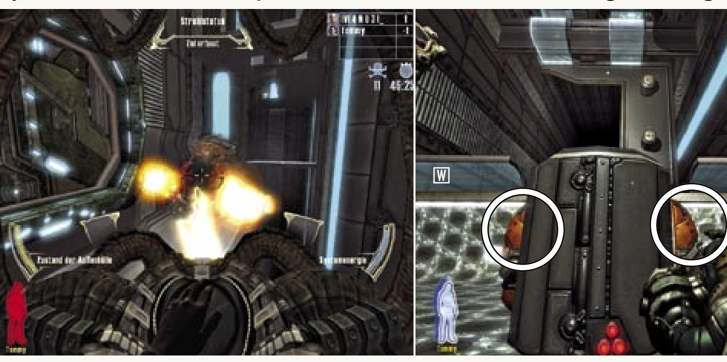
Bunte Mischung
Je nach bevorzugter Spielweise finden Sie rote, gelbe und blaue Ladestationen für die Wurmkanone. Da es auf der Karte keinen Werfer gibt, ist die Wurmkanone mit der blauen Ladung die erste Wahl für Distanzschützen. Wer geschickt mit der Wumme umgeht, kann die anderen Waffen vernachlässigen.

Durch die Wand
Vor dem Energiekäfig liegt die Autokanone. Um die Munition im Energiekäfig zu bekommen, wechseln Sie kurz in die Geistergestalt und passieren so problemlos den blauen Schutzschild. Doch beeilen Sie sich! Während Sie als Geist umherspuken, ist Ihr Körper völlig schutzlos.

Tod von oben
Durch die Löcher in der Decke können Sie die Ebene ein Stockwerk tiefer gut überblicken. Um überraschten Gegnern einen vor den Latz zu knallen, schießen Sie entweder kopfüber von den leuchtenden Wandpfaden oder stellen sich neben die Löcher und schauen von der Kante runter.

Shuttle 1

Prey bietet neben Schwerkraftspielchen zu Fuß auch noch verrückte Flüge in Raumgleitern.





Flugstunden
Die Raumgleiter haben gesonderte „Lebensenergie", doch wenn das Exoskelett des Raumers zerstört ist, sterben Sie. Während Sie am Steuer sitzen, ist die Geisterform nicht verfügbar. Neben der Primärbewaffnung besitzt der Raumgleiter einen Traktorstrahl, mit dem Sie andere Shuttles festhalten.

Lufthoheit
Von der Bucht aus können Sie den großen Mittelraum überwachen. In der Bucht stehen die gelbe und blaue Ladestation für die Wurmkanone. Links finden Sie hinter dem gelben Portal einen Werfer W. Mit dieser Bewaffnung zerlegen Sie selbst gegnerische Raumgleiter.

Tür und Tor
Mit einem Raumgleiter sind Sie in der Bewegung eingeschränkt. Die großen Schleusen lassen sich zwar passieren, aber die kleinen Türen sind zu schmal. Greift man Sie im Shuttle von hinten an, dauert es meistens zu lange, um sich zu wehren. Die Schiffe sind einfach zu träge.

Shuttle 2

Im zweiten Shuttle-Level gibt es weniger Freiraum, dafür einige enge Korridore, die Sie teilweise befliegen können.



Spazierflug
Einige der Flure passieren Sie mit dem Raumgleiter. Niedrig hängende Deckenbalken oder zu schmale Türen blockieren den sperrigen Gleiter jedoch. Ihre Gegenspieler, die zu Fuß unterwegs sind, haben dann meistens die besseren Karten, weil sie in den Fluren beweglicher sind.



Scharfschütze vertikal
Über dem Shuttle-Ablegepunkt befindet sich ein breit gezogener Wandpfad. An der Wand stehend, haben Scharfschützen einen guten Überblick über einen weiten Teil des Levels und sind von den Mitspielern nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen. Auf den Bahnen sind Sie allerdings unbeweglicher.



Schutzschirme
Die großen blauen Schutzschirme lassen sich per Schalter deaktivieren. Geschosse jeglicher Art prallen an der Energiebarriere ab. Außerdem ist sie unpassierbar – es sei denn, Sie wechseln in die Geistergestalt. So lassen sich die Schutzschirme auch abschalten.

Spindel-Sphären

Bei dieser Karte bleiben Sie hauptsächlich auf dem Boden. Es gibt weder Wandpfade noch Schwerkraftumschalter.



Campen im Dunkeln
Wer gern sein Zelt aufschlägt oder seine Leute aus dem Dunkeln erschreckt, findet die eine oder andere finstere Ecke. Ahnungslosen Gegnern, die aus den Korridoren laufen, verpassen Sie einen Schuss aus nächster Nähe und setzen danach den finalen Schuss.



Balanceakt
Auf den mondkraterartigen Kugeln ändert sich die Schwerkraft nicht. Selbst wenn Sie springen oder kopfüber zum eigentlichen Fußboden laufen, stürzen Sie nicht ab. Die blauen Portale führen stets zu einem der Mondbälle beziehungsweise wieder davon weg in andere Räume.



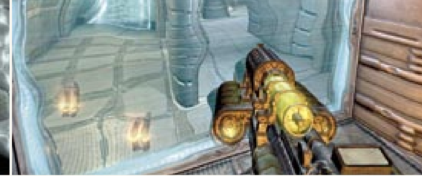
Dunkle Ecken
Es lohnt sich, regelmäßig einen Blick in dunkle Ecken zu riskieren. Meistens finden Sie dort allerhand Sachen. Hinter der Wand auf dem Bild liegt ein Tabakbeutel, der Ihre Geisterenergie erhöht. Bisweilen verstecken sich feige Camper in den Ecken, um Ihnen eins überzubraten.

Bio-Walk

Ein recht übersichtlicher Schauplatz. Denken Sie daran: Auf den Gravitationsbahnen sind Sie nicht so beweglich. Wenn Sie springen, plumpsen Sie wie ein Sack runter.



Rohrraum
In diesem ziemlich zentral gelegenen Raum treffen Sie häufig auf Gegner und gelangen von dort in sämtliche Bereiche. Wenn Sie dem eingezeichneten Pfeil folgen, bekommen Sie einen Werfer. Über die Bahn links nach oben kommen Sie unter anderem an eine Pfeife.



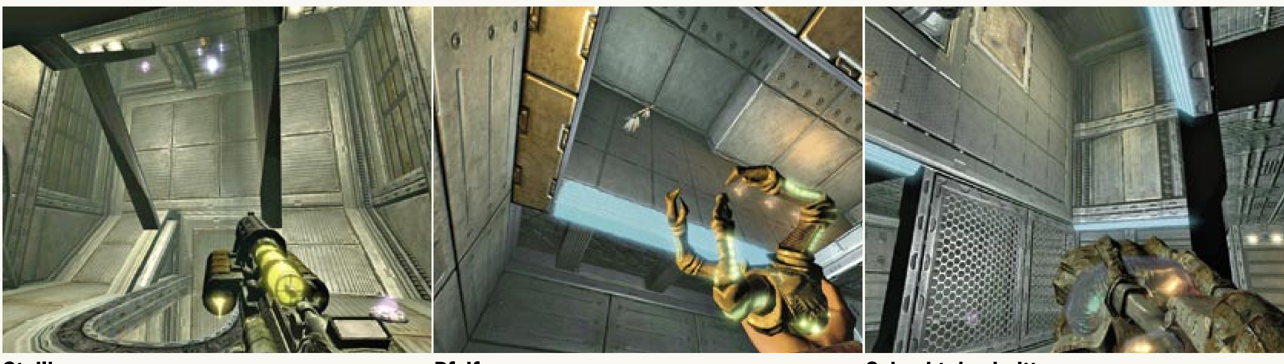
Fenster
Einer der wenigen möglichen Tricks, der bei Mehrspielerpartien in Geistergestalt möglich ist: Überraschen Sie einen Gegner, indem Sie kurzerhand durch die Energiewand schlüpfen. Vorsicht: Der Widersacher erreicht Sie mit wenigen Schritten rechts durch die Tür. Gleich neben Ihnen liegt ein Beutel.



Bahnen
Rechts gegenüber bekommen Sie eine praktische Autokanone und gleich dahinter liegt eine Friedenspfeife A. Falls Sie kurzerhand über den Graben springen wollen, laufen Sie ein Stückchen weit auf die Schräge hinter der Kante, bevor Sie hüpfen, sonst ist der Sprung zu kurz.

Wächter-Schwerkraft

Zwar können Sie hier die Schwerkraft nicht umschalten, Sie sollten sich die Karte allerdings genau ansehen, da sie trotzdem recht verwirrend aufgebaut ist.



Steilkurvenraum
Hier gibt es einen nahtlosen Übergang zwischen zwei Anziehungskräften, die 90 Grad zueinander versetzt sind. Obwohl keine Gravitationsbahnen zu sehen sind, können Sie über den Weg nach oben laufen. Über ein Portal gelangen Sie in den Bereich mit der Pfeife.

Pfeife
Im „Pfeifenbereich" (oben) finden Sie eigentlich alles an Gegenständen und Waffen, was Sie benötigen. Ausnahme ist der Werfer, der in dem schachtartigen Abschnitt platziert ist. Dafür haben Sie eine bessere Position und nehmen an einigen Stellen die Gegner von oben aufs Korn.

Schachtabschnitt
Der zweite Bereich, in dem Sie mit ständigen 90-Grad-Wechseln zu kämpfen haben. Hier finden Sie den Werfer. Wenn Sie sich beim Einstieg ins Spiel nicht sicher sind, wohin Sie als Nächstes fallen, nehmen Sie die in der Nähe liegenden Gegenstände als Orientierung – dort ist unten.

Schwerkraftverlagerung

In diesem Szenario liegen überall brauchbare Waffen und Gegenstände. Versuchen Sie mittels Teamspiel ein Gebiet zu sichern.



Werferraum
Hier liegt eine Wurmkanone A samt Munitionsspender. Stellen Sie sich unter die Säule und kehren Sie die Schwerkraft um. Wenn Sie die Gravitation zur Seite wechseln, holen Sie sowohl die Friedenspfeife als auch das Säckchen in der einen B sowie die Säurekanone in der anderen Nische C.

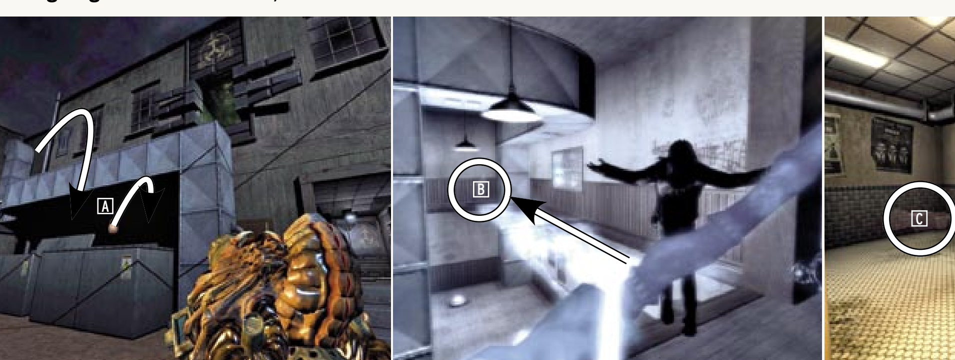
Säulenraum
Im Säulen- und im Schachtraum verläuft quasi die Grenze zwischen dem oberen und unteren Bereich. Hier liegt fast das Gleiche verstreut wie im Werferraum. Etwa hinter dem Paneel ein Säckchen D, davor eine Autokanone, wenn Sie nach links runterlaufen ein Säuregewehr, zwei Gänge weiter der Werfer.

Schachtraum
Hier bekommen Sie eine Friedenspfeife E, ein Säckchen und einen Werfer. Die Gravitation können Sie umschalten. Wenn Sie den Weg oben durch den Säulenraum nehmen und das Portal benutzen, ändert sich die Gravitation um 180 Grad, ohne dass Sie etwas dagegen tun können.

P

Rasthaus

Wenn Sie genügend Waffen besitzen, ziehen Sie sich auf dieser Karte in die oberen Stockwerke oder aufs Dach zurück, wo Sie eine gute Übersicht haben.



Beutel
Den Beutel A draußen beim Truck erreichen Sie vom Lüftungsschacht darüber. Oder Sie springen auf den Sims hinter dem Container und von dort seitlich zum Beutel. Ein weiteres Exemplar finden Sie, wenn Sie durch die Doppeltür in den Keller gehen und zweimal rechts abbiegen.

Friedenspfeife
Der Sprung über die zerstörten Dielen ist kaum zu schaffen, da Sie entweder an der Decke oder der Lampe anstoßen oder schlichtweg zu kurz springen. Wechseln Sie einfach in die Geistergestalt, dann können Sie gemütlich über das unsichtbare Gewebe zur Pfeife B laufen.



Werfer
Den starken Werfer C gibt es im ersten Stock. Rennen Sie durch das beschädigte Treppenhaus nach oben und springen Sie über die fehlenden Stufen. Nehmen Sie die einzelne Tür links daneben und gehen Sie rechts in die Toiletten. Etwas weiter finden Sie die Friedenspfeife.



OPTIMAL Ihr PC läuft nur einwandfrei, wenn Sie ihn mit entsprechenden Tools auf Ihre persönlichen Anforderungen abstimmen.

Arbeitsmaterial

- **Everest Home/Ultimate**
  WEBCODE 24P3
  lavalys.com/products/download.php?pid=3%E2%8C%A9=en
- **CPU-Z**
  WEBCODE 23KD
  www.cpuid.com/cpuz.php
- **A64 Tweaker**
  WEBCODE 24SB
  files.extremeoverclocking.com/file.php?f=106
- **Sisoftware Sandra**
  WEBCODE 24SA
  www.sisoftware.co.uk/index.html?dir=dload&location=sware_dl_3264&langx=en&a=
- **Passmark Burnintest**
  WEBCODE 24TE
  www.passmark.com/download/bit_download.htm
- **Prime95**
  WEBCODE 23EE
  www.mersenne.org/freesoft.htm
- **Memtest86+**
  WEBCODE 24NM
  www.memtest.org/#downiso
- **Clockgen**
  WEBCODE 24S9
  www.cpuid.com/clockgen.php
- **Ati Tool**
  WEBCODE 24MF
  www.techpowerup.com/atitool

Schnell und stabil

Sie wollen Ihrem PC zu mehr Leistung verhelfen? Welche Diagnose- und Tuning-Programme sich dafür eignen, erfahren Sie in unserem Praxisbericht.

Keine Abstürze, ein leises Arbeitsgeräusch, die beste Performance – der Weg zum optimalen System führt über die richtigen Tools. Da viele Programme unmittelbar zusammengehören und nur in Kombination die volle Leistung ausspielen, fassen wir die besten Helfer unter bestimmten Bereichen zusammen. Auf der dritten Seite dieses Artikels stellen wir sechs praktische Programme vor, die bisher kaum bekannt sind. Diese lassen sich zwar nicht so einfach bedienen wie unsere Referenz-Tools, bieten aber meist einzigartige Funktionen.

Tipp 1: Optimale Performance

Läuft Ihr System bereits mit der besten Leistung oder gibt es Optimierungsspielraum? Mit dem ebenso kleinen wie übersichtlichen Tool CPU-Z haben Sie alle wichtigen Leistungsdaten des Spielerechners im Blick. Gleich das erste Menü zeigt alle wichtigen Infos über den verwendeten Prozessor an, wie etwa Takt, Multiplikator, Cache oder Spannung. Damit alle Daten korrekt ausgelesen werden, sollten Sie stets die aktuelle Version des Tools verwenden. Besonders wichtig ist der Reiter „Memory“. Hier erkennen Sie, ob der Arbeitsspeicher mit der richtigen Taktrate angesprochen wird. CPU-Z zeigt dabei den tatsächlichen Takt an – also 200 MHz für den DDR400-Modus. Bei DDR2-Speicher entsprechen 333 MHz demnach DDR2-667. Athlon-64-CPUs und alle Athlon-XP-Modelle mit 200 MHz Frontside-Bus sollten Sie auf jeden Fall mit DDR400-Speicher kombinieren. Wenn in Ihrem PC DDR400-RAM arbeitet, CPU-Z aber nur 166 MHz anzeigt, stellen Sie unbedingt im BIOS („Advanced Chipset Features“ oder „Frequency Settings“) den richtigen Takt ein.

Direkt unter dem Feld für den Speichertakt gibt das Tool die wichtigsten Speicherlatenzen an. Vergleichen Sie die Werte mit den vom Hersteller garantierten Timings. Diese finden Sie auf dessen Webseite oder dem Aufkleber direkt auf den Modulen. Wenn Ihre DIMMs beispielsweise nur mit 3-3-3-8 laufen, der Hersteller jedoch einen stabilen Betrieb mit 2-3-3-6 garantiert, korrigieren Sie die Speicherlatenzen im BIOS (meist: „Advanced Chipset Features“). Dadurch laufen Spiele bis zu 4 Prozent schneller (siehe Benchmarks). Auch Anwendungen wie Photoshop profitieren von schnellen RAM-Timings. Verwenden Sie zwei RAM-Module, achten Sie bitte darauf, dass CPU-Z im Feld „Channels“ „Dual“ anzeigt (ausgenommen: Sockel-754-PCs). Ansonsten arbeitet Ihr Speicher nur im Single-Channel-Modus, der Speicherdurchsatz schrumpft und Spiele laufen etwa 7 Prozent langsamer. In diesem Fall sollten Sie die DIMMs auf dem Board umsortieren. Normalerweise verrät das Handbuch, welche Belegung den Dual-Channel-Modus ermöglicht.

Ebenso wichtig ist der Eintrag „Command Rate“ bei AMD-Systemen, der seit der Version 1.33.1 von CPU-Z angezeigt wird. Steht dieser Eintrag auf „2T“, so laufen Spiele zwischen 1 und 9 Prozent langsamer. Wenn Sie lediglich zwei Speichermodule verwenden und nicht übertakten, laufen fast alle Speichermodule erfahrungsgemäß auch mit dem besseren Wert 1T. Gewöhnlich finden Sie einen entsprechenden BIOS-Eintrag unter „DRAM Configuration“ oder „Advanced Chipset Features“. Falls Ihr Mainboard keine Einstellmöglichkeit bietet, können Athlon-64-Besitzer die Command-Rate auch direkt unter Windows einstellen. Hierfür eignet sich das Tool A64 Tweaker. Kopieren Sie die Exe-Datei in einen beliebigen Ordner und starten Sie das Programm. In der rechten Auswahlleiste können Sie nun die Option „2T Timing“ von „Enable“ auf „Disable“ setzen. Bestätigen Sie per Klick auf „Set“ und überprüfen Sie mit CPU-Z, ob die Änderung übernommen wurde. Damit 1T Command-Rate bei jedem Systemstart automatisch geladen wird, klicken Sie beim A64 Tweaker auf „File“ und dann auf „Apply Settings at Startup“. Falls Ihr PC mit dieser Einstellung regelmäßig beim Windows-Start abstürzt, laden Sie zunächst den abgesicherten Modus (Taste „F8“ beim Boot-Vorgang). Öffnen Sie hier das Verzeichnis vom A64 Tweaker und entfernen Sie die Datei „startupa64“. So werden beim nächsten Start die Standardeinstellungen geladen und Windows fährt wieder ohne Probleme hoch.

Tipp 2: Systemübersicht

Das Diagnoseprogramm Everest Ultimate Edition liefert deutlich mehr Informationen als CPU-Z, ist aber nicht ganz so übersichtlich. Außerdem fehlen bei der kostenlosen Demo mehrere Angaben. Die Vollversion kostet rund 30 US-Dollar und bietet zusätzlich Benchmarks für Speicher oder Festplatte. Die meisten wichtigen Punkte finden Sie auch in der Demo-Version. Außerdem funktioniert die mittlerweile eingestellte Home-Edition von Everest ohne Einschränkungen. Zwar wird diese nicht mehr aktualisiert, ältere PCs werden jedoch problemlos erkannt. Besonders interessant: Im Menüpunkt „Computer“ – „Sensoren“ werden die Temperaturen von Prozessor, Mainboard-Chipsatz oder Grafikchip ausgegeben. Zudem zeigt Everest bei vielen Mainboards die Drehzahl des CPU-Lüfters an. Je nach Sensortyp auf der Platine erfasst das Programm jedoch nicht alle Informationen. In diesem Fall sollten Sie ein Diagnoseprogramm direkt vom Hersteller Ihres Mainboards ausprobieren.

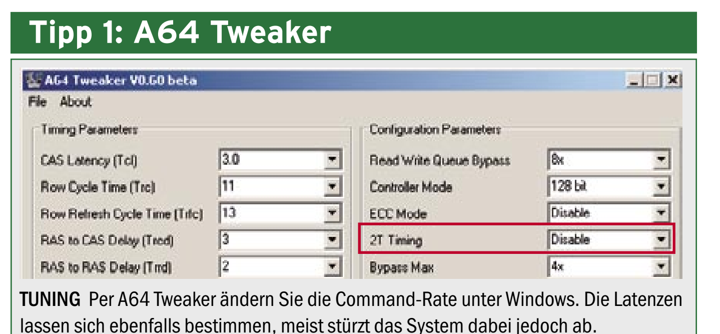
Tipp 3: Übrige Systemkomponenten prüfen

Stimmen die Einstellungen von CPU und Speicher, ist der Grundstein für ein schnelles und stabiles System gelegt. Mit dem bewährten Programm Sandra von Sisoftware können Sie anschließend die Leistungsfähigkeit der übrigen Komponenten wie Festplatte, Netzwerk oder DVD-Laufwerk testen. Praktisch: Sandra bietet zahlreiche Ergebnisse zum direkten Vergleich an. So erkennen Sie sofort, ob beispielsweise der Onboard-LAN-Controller lahmt oder die Festplatte für häufige Nachladepausen beim Spielen sorgt. Um zu prüfen, ob die einzelnen Komponenten stabil arbeiten, bietet sich der Burnintest von Passmark an. Das Programm kann beispielsweise Prozessor, RAM, Grafikkarte, Laufwerke, Sound oder Netzwerk auslasten und so auf Stabilität testen. Die Demoversion bietet alle Funktionen, der Stabilitätstest läuft aber nur für maximal 15 Minuten.

Tipp 4: Systemstabilität

Während sich das Passmark-Programm etwa als Auslastungstest für Laufwerke und Klang eignet, liefern andere Tools bei Prozessor- und Speicherstabilität deutlich verlässlichere Ergebnisse: Als Stabilitätstest unter Windows ist das kostenlose Prime95 die erste Wahl. Der Torture-Test („Options“ – „Torture Test“ – Einstellung: „Blend“) belastetet CPU wie Speicher und ermittelt, ob Ihr PC auch in Extremsituationen stabil arbeitet. Für verlässliche Ergebnisse sollte Prime95 mindestens drei Stunden oder besser gleich die ganze Nacht laufen. Wer einen Dual-Core-Prozessor besitzt, muss das Programm zweimal installieren. Wählen Sie anschließend unter „Options“ – „Torture Test“ den Eintrag „Custom“ und tragen Sie

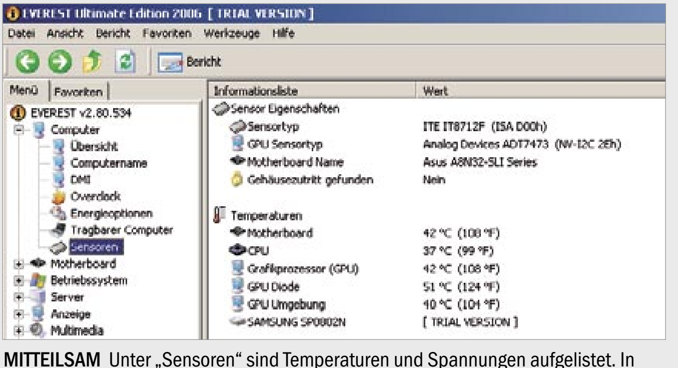
Tipp 1: A64 Tweaker



TUNING Per A64 Tweaker ändern Sie die Command-Rate unter Windows. Die Latenzen lassen sich ebenfalls bestimmen, meist stürzt das System dabei jedoch ab.

Tipp 2: Everest Ultimate Edition

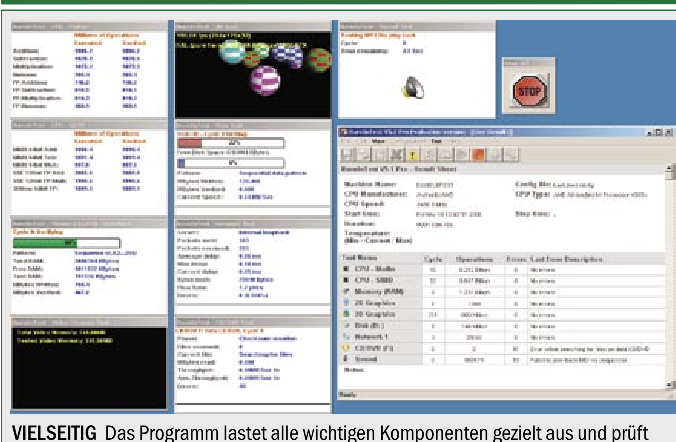




MITTEILSAM Unter „Sensoren“ sind Temperaturen und Spannungen aufgelistet. In der Trial-Version fehlen allerdings manche Informationen.



Tipp 3: Passmark Burnintest



VIELSEITIG Das Programm lastet alle wichtigen Komponenten gezielt aus und prüft auf diese Weise die Systemstabilität. Die Demoversion läuft aber nur 15 Minuten.

Test: Latenzunterschiede (Fps)

Einstellungen:
2x 512 MByte DDR400-Speicher, Athlon 64 4000+, Nforce4-Ultra-Mainboard, Geforce 7800 GTX (256 MByte)

Drei Spiele, 1.024x768, kein AA/AF (BESSER ▶ Fps)

Timings	Battlefield 2	X3: Rolling Demo	Age of Empires 3
2-2-2-5, 1T	76 (+7%)	63 (+3%)	41 (+8%)
2-2-2-5, 2T	74 (+4%)	63 (+3%)	39 (+3%)
3-3-3-8, 1T	74 (+4%)	62 (+2%)	38 (0%)
3-3-3-8, 2T	71 (Basis)	61 (Basis)	38 (Basis)

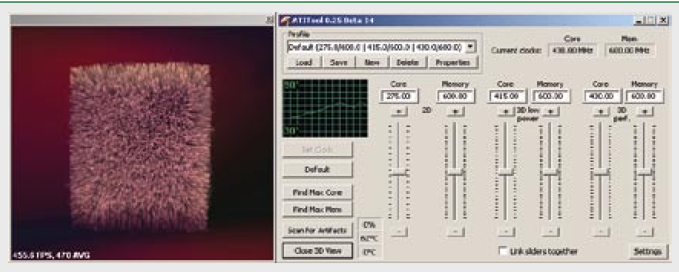
FAZIT:
- Vier Prozent mehr Leistung dank niedriger Latenzen und 1T Command-Rate
- **Age of Empires 3** und **Battlefield 2** profitieren besonders vom RAM-Tuning.
- 1T Command-Rate bringt gerade bei niedrigen Latenzen mehr Leistung.

LEGENDE Battlefield 2 | X3: Rolling Demo | Age of Empires 3 | Minimum-FPS

Tipp 5: Clockgen

TAKTSCHRAUBE Mit Clockgen übertakten Sie CPU und Speicher unter Windows. Achten Sie darauf, dass PCI-E- und PCI-Takt nicht verändert werden.

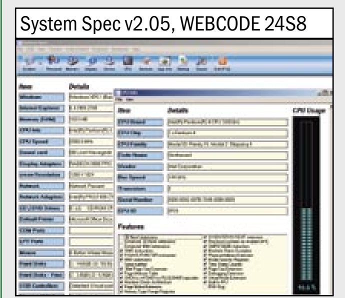
Tipp 6: Ati Tool



MEHR LEISTUNG Das Ati Tool funktioniert in der aktuellen Version auch mit Nvidia-Karten. Dank 3D-Fenster erkennen Sie zuverlässig Bildfehler bei zu hohem Takt.

Info: Alternative Tuning- und Diagnose-Tools

System Spec v2.05, WEBCODE 24S8



Diagnose-Tool, das ohne Installation eine Übersicht über alle wichtigen Komponenten und CPU- sowie HD-Auslastung bietet

Coolmon v1.0, WEBCODE 24S7

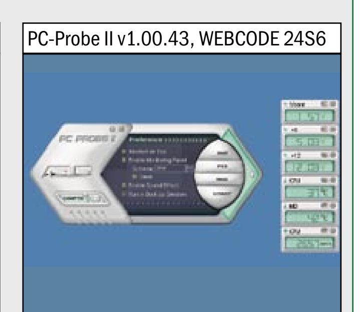
Proc %: 00,00
Processes: 27 Threads: 344
0 days, 00 hrs, 11 mins, 00 secs
PageUsed: 130/PageTotal: 1891
RAMUsed: 283/RAMTotal: 2047
Date 28.04.06 Time 11:15
KB Read: 00,11
KB Write: 00,00
Temp1: 0º

Coolmon zeigt in einem kleinen Fenster direkt auf dem Desktop laufend Systeminfos an. Umständlich zu konfigurieren.

CPUCool v7.3.7, WEBCODE 24NL

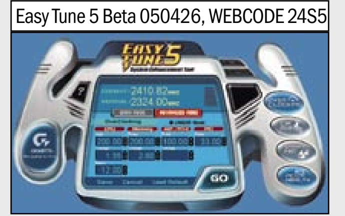
Das Programm protokolliert CPU-Auslastung und -Temperatur. Für alle Funktionen ist eine Registrierung erforderlich.

PC-Probe II v1.00.43, WEBCODE 24S6



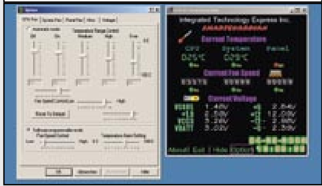
Auf Asus-Boards liest PC-Probe II Spannung, Temperatur oder Lüfterdrehzahl aus und zeigt sie auf dem Desktop an.

Easy Tune 5 Beta 050426, WEBCODE 24S5



Takt, Lüfterdrehzahl und Spannungen sind angezeigt und können sogar verändert werden – nur für Gigabyte-Boards.

Smart Guardian v2.5, WEBCODE 24SC



Auf Platinen mit ITE-Sensor kann das Tool die Drehzahl ändern und zahlreiche Infos anzeigen. Umständliche Handhabung.

bei „Memory to use" die Hälfte des verfügbaren Arbeitsspeichers ein. Ansonsten blockieren sich die beiden Programme gegenseitig.

Da Prime95 unter Windows arbeitet, kann nie der komplette Speicher getestet werden – das Betriebssystem belegt bereits 200 bis 350 MByte. Wer ganz sicher sein will, dass der Hauptspeicher fehlerfrei arbeitet, sollte daher zusätzlich einen Stabilitätstest unter DOS durchführen. Besonders einfach und effizient ist Memtest86+. Um das Programm zu starten, brauchen Sie entweder eine Boot-Diskette oder eine Boot-CD. Wer noch ein Diskettenlaufwerk besitzt, entpackt einfach die heruntergeladene Datei (WEBCODE 24NM) und führt die Exe-Datei aus. Um eine bootfähige CD zu erstellen, brauchen Sie jedoch ein Programm, welches das entsprechende Image („memtest86+-1.65.iso.exe") lesen und auf einen Rohling brennen kann. Das geht mit Nero sowie fast allen kostenlosen Brennprogrammen. Anschließend stellen Sie die Boot-Reihenfolge im BIOS entsprechend ein und starten von der CD oder Diskette. Memtest86+ beginnt dann automatisch mit dem Testvorgang. Auch hier sollten Sie die Tests über mehrere Stunden durchführen.

Tipp 5: Einfaches Übertakten

Laufen alle Komponenten absolut stabil, können Sie die Leistung durch vorsichtiges Overclocking steigern. Gerade die günstigen Athlon-64-Varianten 3000+ oder 3200+ mit Venice-Kern und manche Athlon-XP-Prozessoren mit Barton-Kern haben ein sehr gutes Taktpotenzial. Die beste Tool-Kombination für Overclocking: Clockgen und Prime95. Damit übertakten und testen Sie direkt unter Windows. Clockgen funktioniert mit allen Nforce-Chipsätzen seit dem Nforce2 und vielen weiteren Intel-, Ati- oder Via-Chips. Starten Sie das Tool und klicken Sie auf „PLL Control". Mit dem oberen Schieberegler verändern Sie nun den FSB-/Referenztakt. Wichtig: PCI und PCI-E dürfen dabei nicht verändert werden und sollten stets mit 33 respektive 100 MHz arbeiten. Erhöhen Sie den Takt schrittweise um jeweils 5 MHz, bis das System einfriert oder abstürzt.

Anschließend starten Sie den PC neu und laden den letzten stabilen Wert. Belasten Sie das System nun mit Prime95, um herauszufinden, ob Prozessor und Speicher mit dem höheren Takt stabil arbeiten. Haben Sie eine stabile Einstellung gefunden, tragen Sie diese im BIOS ein (etwa: „CPU FSB Frequency"), damit der höhere Takt bei jedem Systemstart geladen wird. Auf diese Weise erzielen Sie oft 200 bis 300 MHz mehr CPU-Takt – ohne großen Aufwand oder Risiko. Für weitergehende OC-Versuche sollten Sie eine höhere CPU-Spannung und verschiedene Speicherteiler ausprobieren sowie die Kühlung optimieren.

Tipp 6: Grafikkarte optimieren

Auch bei der Grafikkarte gibt es oft noch Overclocking-Potenzial, mit dem sich die Performance relativ risikolos verbessern lässt. Am besten eignet sich dafür das Ati Tool, das in der Version 0.25 Beta 14 auch Nvidia-Karten unterstützt. Erhöhen Sie zunächst den Chiptakt bei „3D perf." in 10-MHz-Schritten und lassen Sie dabei die 3D-Sequenz laufen („Show 3D View"). Sobald Fehldarstellungen zu sehen sind, setzen Sie den Takt entsprechend herunter. Danach gehen Sie für den Speicher genauso vor. Sobald Sie jeweils den Maximalwert ermittelt haben, klicken Sie auf „Scan for Artifacts" und lassen den Test für mehrere Stunden laufen. Erst wenn hier keine Bildfehler auftreten, können Sie sicher sein, dass alle Spiele einwandfrei laufen. Bei aktuellen Ati-Grafikkarten lässt sich mit dem Ati Tool zudem die Lüfterdrehzahl senken.

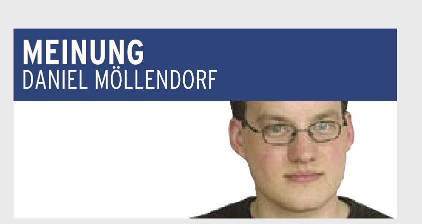
Fazit

Mit den richtigen Tools können Sie Leistung und Stabilität Ihres Spiele-PCs steigern. Die meisten Programme sind sogar kostenlos. Nur für die vollwertige (aber nicht unbedingt benötigte) Version von Everest und den Burnintest zahlen Sie. Wer außerdem die Lautstärke seines PCs verringern will, kann zusätzlich mit Speedfan alle Lüfter regulieren. (dm)

HARDWARE

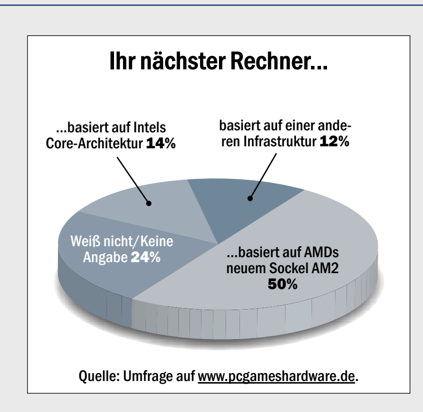
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Jetzt heißt es wohl: Abschied nehmen!“

Das Kabel so einstecken, dass die rote Ader auf der rechten Seite liegt , das Kabel falten, nicht knicken und auf keinen Fall das Jumpern vergessen – die IDE-Technik hat viele kleine Nervfaktoren, trotzdem werde ich sie vermissen. Mit der Einführung von Serial-ATA war der Untergang der PATA-Generation natürlich längst abzusehen, trotzdem kommt das Ende nun irgendwie überraschend: Intels neuer 965-Chipsatz für Conroe-CPUs samt ICH8-Southbridge ist der erste Chipsatz, der keine PATA-Laufwerke mehr unterstützt. Will ein Hersteller ein 965-Mainboard mit IDE-Anschlüssen ausstatten, muss er einen zusätzlichen PATA-Controller auf die Platine löten. Dumm nur, dass bisher erst zwei Laufwerkshersteller DVD-Brenner mit SATA-Anschluss verkaufen. Ist Intel da nicht ein wenig früh dran? Auch der ältere 975X-Chipsatz mit ICH7-Southbridge hat nur noch einen PATA-Kanal. Für mich und meine Conroe-Aufrüstpläne bedeutet das: Entweder kaufe ich ein teures Board mit Zusatz-Controller oder ich muss Abschied nehmen – von mindestens zwei meiner vier IDE-Laufwerke.



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto Leser helfen Lesern: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf Webcode.

CORE 2 DUO

Im Test: Intel Conroe

Der schnellste Prozessor für Spiele kommt neuerdings von Intel – und ist sogar preisgünstig. Rechtzeitig zum Verkaufsstart haben wir den Conroe im Test. Mit der Chip-Architektur des Vorgängers Pentium D samt gescholtener Netburst-Technik haben Intels neue Prozessoren nichts gemein: Der Core 2 Duo (Conroe) verwendet die neue Core-Architektur. Dabei greifen die beiden Prozessorkerne auf einen gemeinsamen Zwischenspeicher zu. Bei den Topmodellen ist dieser satte 4 Megabyte, bei den günstigeren Varianten immerhin 2 Megabyte groß (siehe Tabelle). Zum Vergleich: Bei AMDs Spitzenmodell Athlon 64 FX-62 stehen beiden Kernen separat jeweils ein Megabyte Zwischenspeicher zur Verfügung.Zudem beherrscht der Conroe zahlreiche Technik-Tricks für mehr Effizienz. So gibt es mehrere Vorausladetechniken (so genannte Prefetcher). Der Conroe fasst bestimmte Befehle zusammen und dekodiert bis zu vier gewöhnliche x86-Befehle pro Takt. Das zahlt sich besonders in Spielen aus: Bei **Need for Speed Most Wanted** und **Half-Life 2: Episode 1** ist unser Testmuster E6600 schneller als ein Athlon 64 FX-62 oder der bald verfügbare FX-64 und kostet nur ein Drittel. Einen vergleichbar teuren AMD-Prozessor schlägt der E6600 um 19 bis 43 Prozent. Der E6700 liegt sogar noch weiter vor den AMD-Modellen. Conroe-Prozessoren passen in den aktuellen Intel-Sockel 775, brauchen jedoch trotzdem neue Hauptplatinen – entsprechende kommen mit dem neuen 965X- oder dem teureren 975X-Chipsatz. Bisher verkaufte 975X-Platinen eignen sich jedoch nicht nur für den Conroe – achten Sie unbedingt auf die Beschreibung vom Hersteller. Zudem folgen demnächst Platinen-Chipsätze von Nvidia und Ati.
Info: www.intel.de

Leistung: Need for Speed Most Wanted | Fps

Einstellungen: Radeon X1900 XTX (Catalyst 6.5), 2.048 MByte RAM (Sockel 939/A: DDR400; Sockel 775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c

V1.3, PCG-SPRINT-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. 20; FLÜSSIG SPIELBAR 30)

Prozessor	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Intel Core 2 Duo E6700 (2,67 GHz, 4 MByte L2)	78 (+59%)	52 (+11%)	530,-
Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz, 4 MByte L2)	76 (+55%)	52 (+11%)	320,-
AMD Athlon 64 FX-64 (3,0 GHz, 2x1 MByte L2)*	73 (+49%)	52 (+11%)	Nicht lieferb.
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 GHz, 2x1 MByte L2)	72 (+47%)	52 (+11%)	980,-
Intel Pentium XE 965 (3,73 GHz, 2x2 MByte L2)	63 (+29%)	50 (+6%)	950,-
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2,0 GHz, 2x512 kByte L2)	59 (+20%)	51 (+9%)	190,-
AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz, 512 kByte L2)	49 (Basis)	47 (Basis)	90,-
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 kByte L2)**	29 (-41%)	28 (-40%)	Nicht lieferb.

FAZIT:
- Die neue Technik im Core 2 Duo sichert dem Prozessor den Spitzenplatz.
- Der E6600 ist schneller als ein FX-62 und kostet lediglich ein Drittel.
- AMD-Prozessoren schlagen sich deutlich besser als Pentium D und XE.

LEGENDE 1.024x768, kein AA/AF; 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF; Minimum-FPS

* Simuliert mit FX-62. 15x200; Speicher aufgrund des Teilers nur mit 371 MHz ** Grafik: Evga 7800 GS 490/700 MHz

Leistung: Half-Life 2: Episode 1 | Fps

Einstellungen: Radeon X1900 XTX (Catalyst 6.5), 2.048 MByte RAM (Sockel 939/A: DDR400; Sockel 775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c

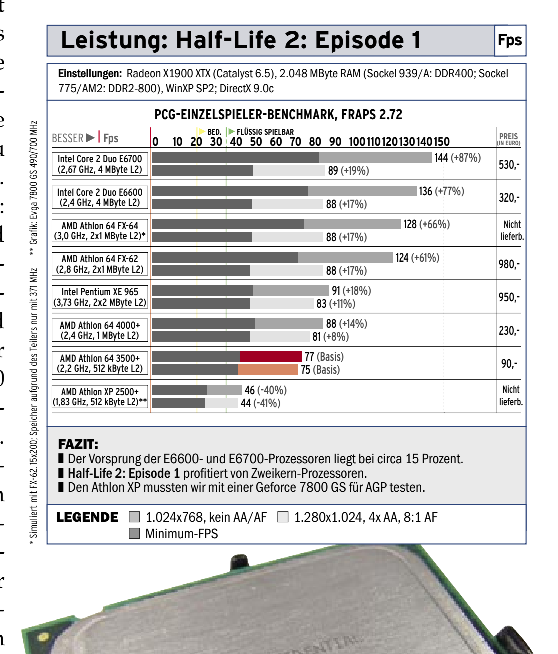
PCG-EINZELSPIELER-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. 25; FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Prozessor	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Intel Core 2 Duo E6700 (2,67 GHz, 4 MByte L2)	144 (+87%)	89 (+19%)	530,-
Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz, 4 MByte L2)	136 (+77%)	88 (+17%)	320,-
AMD Athlon 64 FX-64 (3,0 GHz, 2x1 MByte L2)*	128 (+66%)	88 (+17%)	Nicht lieferb.
AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 GHz, 2x1 MByte L2)	124 (+61%)	88 (+17%)	980,-
Intel Pentium XE 965 (3,73 GHz, 2x2 MByte L2)	91 (+18%)	83 (+11%)	950,-
AMD Athlon 64 4000+ (2,4 GHz, 1 MByte L2)	88 (+14%)	81 (+8%)	230,-
AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz, 512 kByte L2)	77 (Basis)	75 (Basis)	90,-
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 kByte L2)**	46 (-40%)	44 (-41%)	Nicht lieferb.

FAZIT:
- Der Vorsprung der E6600- und E6700-Prozessoren liegt bei circa 15 Prozent.
- **Half-Life 2: Episode 1** profitiert von Zweikern-Prozessoren.
- Den Athlon XP mussten wir mit einer Geforce 7800 GS für AGP testen.

LEGENDE 1.024x768, kein AA/AF; 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF; Minimum-FPS

* Simuliert mit FX-62. 15x200; Speicher aufgrund des Teilers nur mit 371 MHz ** Grafik: Evga 7800 GS 490/700 MHz



Preise und Modelle

Prozessor	Takt	FSB-Takt	L2-Cache	Preis
E6200	1.600 MHz	200 MHz QDR	2 MByte	Nicht bekannt
E6300	1.867 MHz	266 MHz QDR	2 MByte	210 bis 230 Euro
E6400	2.133 MHz	266 MHz QDR	2 MByte	250 bis 270 Euro
E6600	2.400 MHz	266 MHz QDR	4 MByte	350 bis 370 Euro
E6700	2.667 MHz	266 MHz QDR	4 MByte	590 bis 610 Euro
X6800 (Extreme Edition)	2.933 MHz	266 MHz QDR	4 MByte	vorauss. 1.000 Euro

ATHLON 64 FX-64

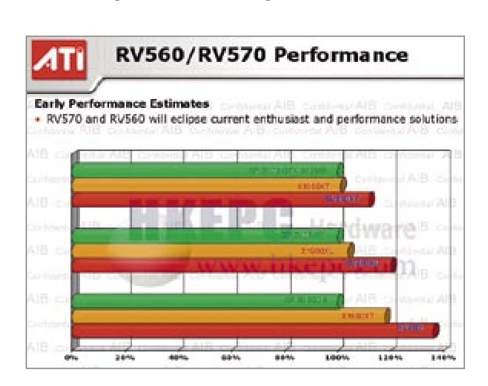
AMD: Massive Preissenkungen

Intels Conroe schlägt bei Spielen jeden verfügbaren Athlon 64. AMD reagiert darauf nun mit Sparpreisen. Bis zu 50 Prozent sind manche Einkern-Prozessoren bereits günstiger: So kostet der Athlon 64 3800+ statt 260 nur noch 130 Euro, der Athlon 64 3500+ sogar nur 95 Euro (Stand: 29. Juni). Ende Juli (kurz nach der Conroe-Veröffentlichung) sollen die X2-Prozessoren mit zwei Kernen ebenfalls im Preis sinken. Außerdem folgt im August die neue Top-Variante FX-62 mit 3 Gigahertz und zweimal 1.024 Kilobyte Zwischenspeicher für den aktuellen Sockel AM2. Die übrigen Prozessoren mit 1.024 Kilobyte werden nicht mehr hergestellt: Aus Kosten- und Effizienzgründen fertigt AMD den gewöhnlichen Athlon 64 voraussichtlich ausschließlich mit 512 Kilobyte. Lediglich Opteron- und FX-Modelle haben 1 Megabyte Zwischenspeicher.
Info: www.amd.de

RV560/570

Neue Mittelklasse-Chips von Ati

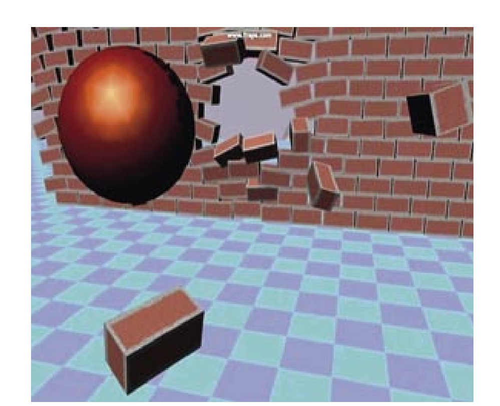
Stimmen die Gerüchte im Internet, dann bieten die neuen Mittelklasse-Chips von Ati eine hervorragende Leistung. Die RV560/570-Chips, die vermutlich als X1700-Reihe auf den Markt kommen, machen der Geforce 7800 GTX und Radeon X1800 XT Konkurrenz. Die XT-Version des RV570 soll die genannten Chips schlagen, während die niedriger getaktete XL-Variante eher im Bereich von 7800 GT und X1800 XL anzusiedeln ist. Die auf dem RV560 basierende X1700 legt sich „nur“ mit der 6800 GS beziehungsweise der X1600 XT an. Dank X1900-Architektur und wahrscheinlich hoher Taktraten deutlich über 650 Megahertz dürfte das für die reine Rechenleistung der Pixel-Shader auch stimmen. Ob dies jedoch auch in realen Spiel-Situationen der Fall ist, bleibt zu bezweifeln.
Info: www.ati.de



HAVOK FX

Physikeffekte bald per Grafikkarte

Während Ageia einen eigenen speziellen Physik-Chip entwickelt hat, der bei Spielen mit Novodex-Physik-Engine der CPU Rechenarbeit abnimmt, beweisen Nvidia und Ati, dass entsprechende Effekte auch von der Grafikkarte darstellbar sind. So zeigte Nvidia bereits auf der E3 entsprechende Physik-Demos, die von zwei Karten im SLI-Modus wiedergegeben wurden. Dabei kommt die Physik-Engine von Havok FX zum Einsatz. Diesen Monat gab auch Ati die Zusammenarbeit mit Havok FX bekannt. Bei Spielen wie **Hellgate: London**, die diese Engine nutzen, berechnet also die Grafikkarte direkt die Physikeffekte. Arbeiten zwei Karten im PC, kann eine Platine die Grafikdarstellung übernehmen, während die andere für Physikberechnungen zuständig ist. Bei Atis Crossfire-Technik können Sie sogar drei Karten kombinieren – zwei für Grafik, eine für Physik. Voraussichtlich ist das aber erst im zweiten Quartal 2007 möglich. Ein X1600-Pro-Chip ist laut Ati dabei schneller als Ageias Physikprozessor und darüber hinaus günstiger.
Info: www.nvidia.de | www.ati.de | www.havok.com



Geforce 7900 GT mit lautloser Kühlung

MSI bietet mit der NX7900GT-VT2D256EZ eine komplett lüfterlose und damit lautlose Top-Grafikkarte an. Der Preis liegt bei 270 Euro – das sind nur 10 Euro mehr als eine gewöhnliche 7900-GT-Karte mit lärmendem Lüfter kostet.
Info: www.msi-computer.de | www.albatron.de

Nvidia: SLI für Conroe

Passend zum Conroe-Verkaufsstart bringt Nvidia die passenden Platinen-Chipsätze: Nforce 590 SLI, Nforce 570 SLI und Nforce 570 Ultra sollen nicht mehr länger nur für AMDs AM2-CPUs, sondern für Conroe-Boards mit Sockel 775 Verwendung finden. Da Nvidia die SLI-Technik nur bei eigenen Platinen-Chipsätzen zulässt, bieten Nforce 590 SLI und 570 SLI die einzige Möglichkeit, den Conroe mit zwei Nvidia-Karten zu kombinieren. Der 590-SLI-Chipsatz unterstützt zudem „SLI Ready Memory“. Bei entsprechenden Speichermodulen (EPP) können Sie damit vorgefertigte Übertaktungsprofile aufrufen.
Info: www.nvidia.de

AMD: Anti-Hyper-Threading für mehr Leistung

Bisher profitieren nur wenige Spiele von einem zusätzlichen Prozessorkern. Dementsprechend soll die Technik Anti-Hyper-Threading bei Zweikern-Modellen dem System vorgaukeln, dass ein Einkern-Prozessor mit doppeltem Takt in Betrieb ist. Eine russische Webseite behauptete, dass AMD am 24. Juli (einen Tag vor Conroe-Veröffentlichung und zwei Tage vor Erscheinen dieser PC-Games-Ausgabe) Anti-Hyper-Threading mit einem neuen Prozessortreiber und einem Windows-Patch aktiviert.
Info: www.amd.de

Neue Spielertastatur

Gefertigt von Cherry sind die Knöpfe der Raptor Gaming K2 etwa 20 Prozent größer als bei gewöhnlichen Tastaturen. Per Software programmieren Sie sie und schalten einzelne Tasten bei Bedarf ab. So erstellte Profile lassen sich speichern und mittels Tastendruck aufrufen. Die K2 kommt im August für rund 50 Euro.
Info: www.raptor-gaming.de

Ati: Zwei günstige Chips auf einer Platine

Die neuen Ati-Chips RV560 und RV570 (siehe auch Meldung links in der Mitte) soll es auch in doppelter Ausführung auf Grafikkarten geben. Ein Brückenchip übernimmt dabei die Kommunikation zwischen den beiden Chips – die Bandbreite des PCI-Express-x16-Steckplatzes ist dabei aufgeteilt.
Info: www.ati.de

AMD: X2 3600+

Im vierten Quartal bringt AMD voraussichtlich ein neues Zweikern-Einstiegsmodell: Der Athlon 64 X2 3600+ soll wie der X2 3800+ mit 2.000 MHz takten, aber nur zweimal 256 kByte Cache besitzen.
Info: www.amd.de

Windows Vista

Ist Ihr PC wirklich fit für das kommende Windows? Erscheinen künftig Spiele exklusiv für Vista? Wir geben Ihnen Antworten auf drängende Fragen.

Der Veröffentlichungstermin von Windows Vista rückt immer näher. Beleg dafür ist die Ende Mai erschienene finale Beta 2. Grund genug, die finalen Hardware-Voraussetzungen zu prüfen und einen Ausblick auf Leistung und Spiele-Support von Vista zu geben.

Hardware für Vista

Um potenzielle Nutzer rechtzeitig auf die Hardware-Voraussetzungen vorzubereiten, hat Microsoft eine „Get Ready"-Seite (www.windowsvista.com/getready) eröffnet. Dort finden Sie auch den Upgrade Advisor in einer Beta-Version, ein 4 MByte großes Tool, das Ihren PC durchtestet und Empfehlungen gibt.

Microsoft unterscheidet zwei verschiedene Mindestanforderungen für Vista: „Vista Capable" und „Premium Ready" (siehe Tabelle). Diese Mindestvoraussetzungen gehen Hand in Hand mit den verschiedenen Versionen von Vista. Wichtig sind die beiden Unterscheidungen „Vista Capable" und „Premium Ready" vor allem für Komplett-PCs, die bis zur Veröffentlichung von Vista erscheinen. Sie zeigen, welche Windows-Version für den jeweiligen PC sinnvoll ist. Alle „Premium Ready"-PCs sind bereit für Home Premium, Business, Enterprise und Ultimate. Sie sollten aber nicht mit Starter oder Home Basic ausgestattet sein, da ansonsten viele Fähigkeiten des PCs brachliegen.

Bereit für Aero?

Grundsätzlich sind die Hardware-Voraussetzungen moderat. Ein PC bekommt schon die „Vista Capable"-Plakette, wenn er 800 MHz realen CPU-Takt, 512 MByte RAM, eine 20-GByte-Festplatte (davon 15 GByte frei), ein CD-ROM-Laufwerk und eine Grafikkarte mit DirectX-9-Treiber hat. Für „Premium ready" sind es unter anderem eine CPU mit 1 GHz realem Takt, 1 GByte RAM, eine 40-GByte-Festplatte, ein DVD-ROM-Laufwerk sowie mindestens eine echte DirectX-9-Grafikkarte mit 128 MByte VGA-Speicher, WDDM-Treiber und mehr als 1,8 GByte Speicherbandbreite. Solche PCs sind in der Lage, die schicke 3D-Benutzeroberfläche Aero darzustellen.

Wann kommt Vista?

Es war ein Schock für die Industrie, als Microsoft im März ankündigte, Vista erst im Januar 2007 auf den Endkundenmarkt zu bringen. Grund: Viele Firmen haben ihre Produkt-Roadmap genau auf die Veröffentlichung abgestimmt. Intel braucht Vista, damit seine Zweikern-CPUs schneller laufen. Und ohne Direct3D 10 hat es für Ati oder Nvidia wenig Sinn, D3D10-Beschleuniger auf den Markt zu bringen. Bei Spieleentwicklern, die auf Direct3D 10 setzen, sieht die Situation nicht anders aus.

Spiele nur noch für Vista?

Die Meldung saß: Microsoft kündigte Anfang Februar an, dass **Halo 2** nur unter Vista läuft. Zur Information: Die neueste Version der Grafik-API Direct3D (Direct3D 10) erscheint exklusiv für Windows Vista; es gibt für Windows XP nach heutigem Kenntnisstand kein Direct3D 10. Außerdem kommt für Vista eine spezielle, exklusive Direct3D-9-Variante, die sich durch einige Erweiterungen von der Direct3D-9-Version für XP unterscheidet. Hier geht es vor allem um Aero.

Ob **Halo 2** überhaupt Direct3D-10-Effekte nutzt, ist bis heute nicht klar. Trotzdem könnnen wir Entwarnung geben, da **Halo 2** bisher das einzige bekannte Spiel ist, das nur unter Vista laufen soll. Spiele wie **Crysis**, Vorzeigeprojekt für D3D10-Effekte, sind unter XP lauffähig, dann aber maximal mit dem Shader-Modell 3. Inwiefern das Optik oder Leistung im Detail beeinträchtigt, lässt sich aktuell kaum abschätzen.

Nach unseren Interviews mit Entwicklern auf der E3 können wir sagen, dass das Shader-Modell 4 von Direct3D 10 sowohl für eine verbesserte Optik als auch für eine höhere Leistung genutzt wird. Direct3D 10 soll bei **Crysis**, **Flight Simulator X** und eventuell bei **Haze** oder **Bioshock** zum Einsatz kommen. Laut Microsoft werden dank D3D10 in **Crysis** beispielsweise Regentropfen vom Wind verweht. Außerdem zeigte man uns Screenshots vom **Flight Sim X** mit SM3 und SM4: Das SM4-Bild hatte aufwendigen Wellengang und eine andere Beleuchtung, wirkte aber fast schon künstlich.

Vista schneller als XP?

Um Vista auch für Besitzer einer Multicore-CPU attraktiv zu machen, enthalten Direct3D 9/10 entsprechende Optimierungen. Anstatt wie bei XP Spiel und Treiber auf einem Kern laufen zu lassen, kann der Treiber fast vollständig auf einen zweiten Kern verlagert werden. Nach dem gleichen Grundsatz arbeiten heute schon die mehrkernoptimierten Grafiktreiber. Da bei Vista der Wechsel auf den zweiten Kern bereits im „User-Space" erfolgt, sind größere Leistungsgewinne zu erwarten. Profitieren werden davon nur Besitzer echter Mehrkern-CPUs (also keine Einkern-CPUs von Intel mit Hyper-Threading), wenn ein Spiel im Vollbildmodus ausgeführt wird. Der bei Vista reduzierte Aufwand für Grafiktreiber-Aufrufe wirkt dagegen immer. Das erlaubt eine höhere Framerate oder mehr Objekte im Bild. (tb/rk)

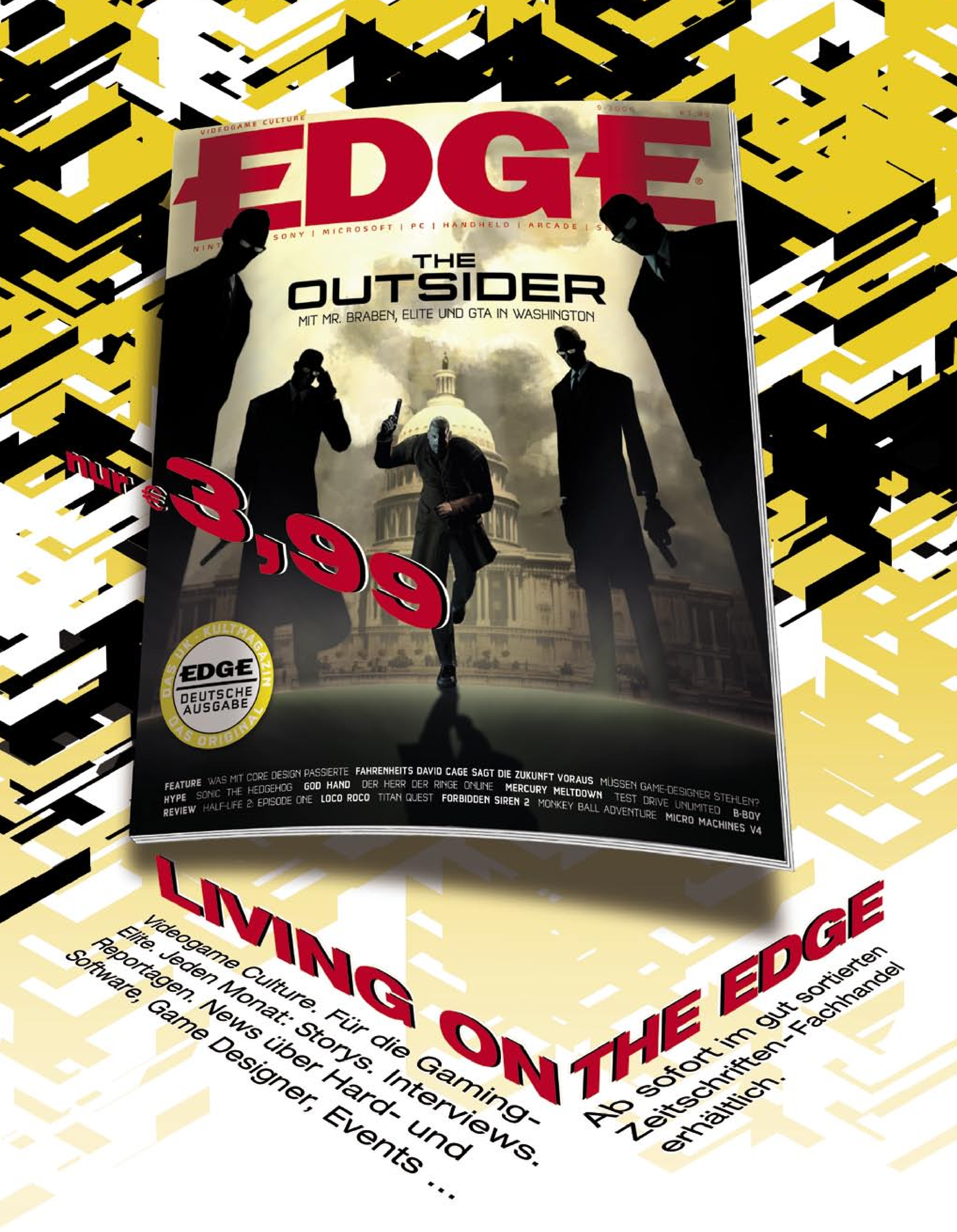
Hardware-Voraussetzungen für Vista

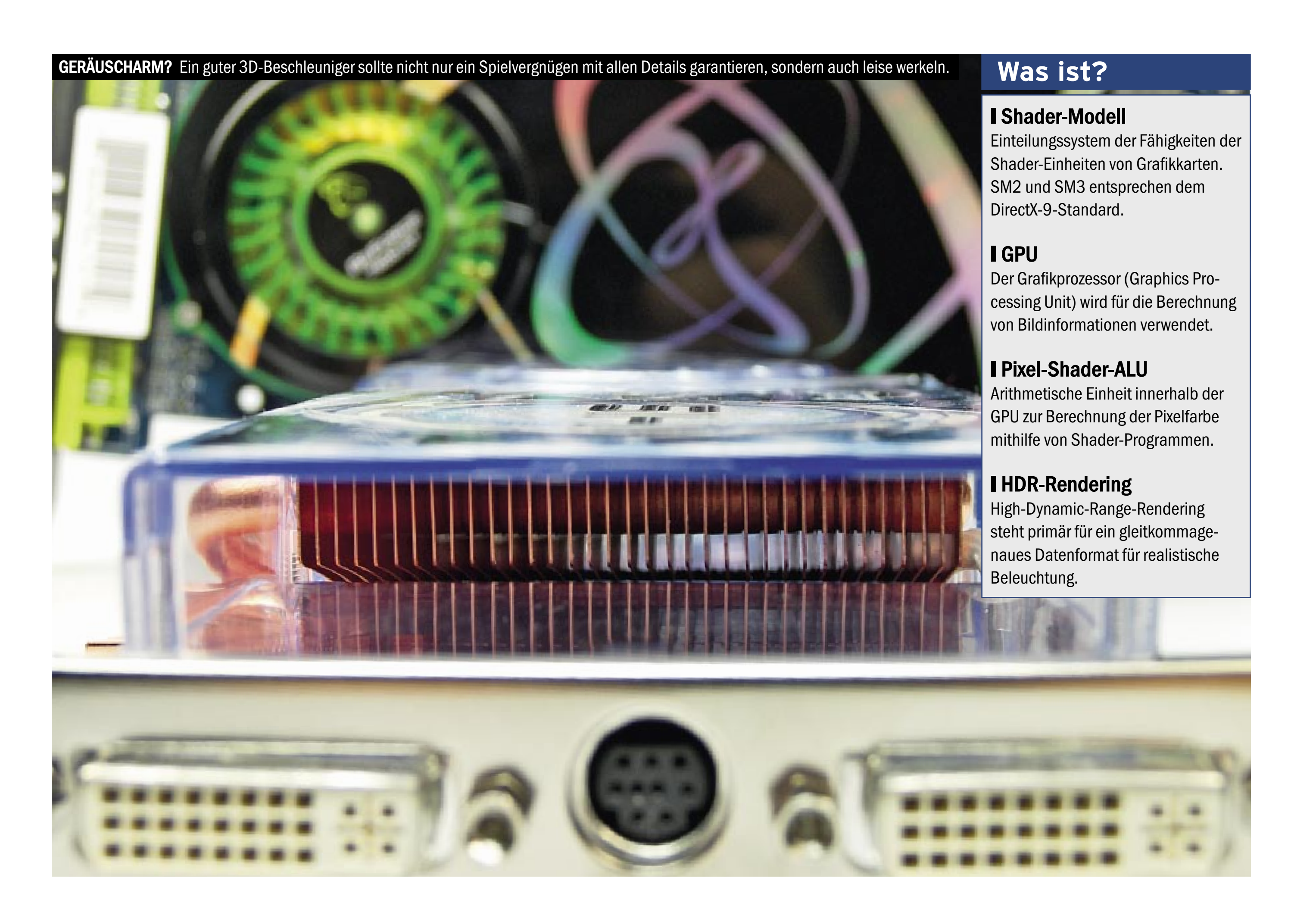
	Windows Vista „Capable"	Windows Vista „Premium Ready"
Prozessor/RAM	800 MHz/512 MByte	1 GHz/1 GByte
Festplatte	20 GByte (davon 15 GByte frei)	40 GByte (davon 15 GByte frei)
Grafikkarte	Grafikkarte mit DirectX-9-Treiber (WDDM-Support empfohlen)	Aero-fähige* DirectX-9-Karte mit 128 MByte RAM (WDDM-Treiber)
Shader-Modell	-	Shader-Modell 2.0
Optisches Laufwerk	CD-ROM-Laufwerk	DVD-ROM-Laufwerk

* Spezielle Anforderungen für Windows Aero:	
64 MByte VGA-RAM	Einzelner Monitor mit bis zu/weniger als 1,3 Megapixel (1.280x1.024) [Widerspruch auf der Microsoft-Webseite]
128 MByte VGA-RAM	Einzelner Monitor mit maximal 2,3 Megapixel (bis 1.920x1.200)
256 MByte VGA-RAM	Einzelner Monitor mit mehr als 2,3 Megapixel (größer als 1.920x1.200)
Speicher-Bandbreite	Mehr als 1.800 MByte/s (ermittelt unter anderem Vista Upgrade Advisor)



Eine Liste mit kompatiblen Komponenten finden Sie unter www.microsoft.com/technet/windowsvista/evaluate/hardware/entpguid.mspx (WEBCODE 24UL).


VIDEOGAME CULTURE
9/2006
€3,99
EDGE
NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | HANDHELD | ARCADE | SE
THE OUTSIDER
MIT MR. BRABEN, ELITE UND GTA IN WASHINGTON
nur €3,99
DAS UK-KULTMAGAZIN
EDGE
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL
FEATURE WAS MIT CORE DESIGN PASSIERTE FAHRENHEITS DAVID CAGE SAGT DIE ZUKUNFT VORAUS MÜSSEN GAME-DESIGNER STEHLEN?
HYPE SONIC THE HEDGEHOG GOD HAND DER HERR DER RINGE ONLINE MERCURY MELTDOWN TEST DRIVE UNLIMITED B-BOY
REVIEW HALF-LIFE 2: EPISODE ONE LOCO ROCO TITAN QUEST FORBIDDEN SIREN 2 MONKEY BALL ADVENTURE MICRO MACHINES V4
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.



GERÄUSCHARM? Ein guter 3D-Beschleuniger sollte nicht nur ein Spielvergnügen mit allen Details garantieren, sondern auch leise werkeln.

Was ist?

Shader-Modell
Einteilungssystem der Fähigkeiten der Shader-Einheiten von Grafikkarten. SM2 und SM3 entsprechen dem DirectX-9-Standard.

GPU
Der Grafikprozessor (Graphics Processing Unit) wird für die Berechnung von Bildinformationen verwendet.

Pixel-Shader-ALU
Arithmetische Einheit innerhalb der GPU zur Berechnung der Pixelfarbe mithilfe von Shader-Programmen.

HDR-Rendering
High-Dynamic-Range-Rendering steht primär für ein gleitkommagenaues Datenformat für realistische Beleuchtung.

25 Karten im Test

Sie haben bei den vielen Neuerscheinungen und Produktnamen die Orientierung im Grafikkarten-Dschungel verloren? Unsere Grafikkarten-Übersicht hilft.

Die Modellvielfalt und zum Teil verwirrende Namensgebung aktueller Grafikkarten verhindert den Überblick über die riesige Produktpalette. PC Games hat daher 25 aktuelle Karten in fünf angesagten Spielen per Benchmark miteinander verglichen. Herausgekommen ist ein umfangreiches Panorama moderner 3D-Beschleuniger. Deren unterschiedliche Stärken und Schwächen beleuchten wir im Rahmen dieser Grafikkartenübersicht.

Neben den reinen Leistungsangaben klären wir für Sie auch, ob Shader-Modell 3 nötig ist, wofür man HDR-Rendering braucht, wie es aktuell mit der Bildqualität von Geforce und Radeon bestellt ist und natürlich welche Karten die beste Leistung in vernünftigen Preisregionen bringen.

Wer braucht eigentlich Shader-Modell 3?

Um die Frage kurz zu beantworten: Eigentlich niemand, aber bei aktuellen Karten kommen Sie sowieso nicht mehr darum herum. So gut wie alle visuellen Effekte, die mit Shader-Modell 3 möglich sind, wären bei entsprechendem Aufwand auch mit Shader-Modell 2 realisierbar. Nun kommt das Aber. Einige Spiele setzen nur auf zweigleisige Optik. So bot zum Beispiel **Splinter Cell: Chaos Theory** einen „Kompatibilitätsmodus“ mit Shader-Modell 1 und einen „Hochglanz-Modus“ mit Shader-Modell 3. Erst ein später erschienener Patch brachte nachträgliche Unterstützung für SM2.

In der Praxis fehlt Ihnen mit Shader-Modell-2-Karten bereits jetzt bei mehreren Spielen die Option auf die beste Optik. Macht es Ihnen jedoch nichts aus, einmal nicht jeden Regler auf „Maximum“ zu stellen, sind Sie auch mit flotten SM2-Karten heute noch bestens bedient.

HDR-Rendering: Show-Effekt oder die Zukunft?

Von vielen Entwicklern wird die Verfügbarkeit von HDR-Rendering nicht an das Vorhandensein von individuellen Features zur HDR-Unterstützung geknüpft, sondern direkt mit Shader-Modell 3 verbunden. Diese Verbindung ist eigentlich nicht notwendig und korrekt, der Einfachheit halber wird sie allerdings dennoch häufig vorgenommen. Obwohl Radeon-X1000-Karten sowie Geforce 6600 und aufwärts über verschiedene Formen der HDR-Unterstützung verfügen, bietet zum Beispiel **Oblivion** nur HDR-Rendering auf Shader-Modell-3-Karten an. Prinzipiell ist dies jedoch bereits seit der Radeon 9700 möglich. Das beweisen die Demos, die Ati zur Einführung der 9700 Pro programmierte. Da HDR-Rendering sowohl eine realistischere als auch für den Entwickler am Ende einfacher zu implementierende Beleuchtung verspricht, ist es auf lange Sicht aus modernen Spielen nicht mehr wegzudenken. Ein Pflicht-Feature wird es jedoch dieses Jahr voraussichtlich kaum werden.

HD-Videobeschleunigung – alles nur Show?

Unter den Schlagworten „Avivo“ beziehungsweise „Pure Video HD“ fassen Ati und Nvidia die speziellen Videobeschleunigungs-Optionen zur Entlastung der CPU und die Algorithmen zur Steigerung der Bildqualität beim Abspielen von Filmen zusammen. Ersteres ist wichtig für hochauflösendes HD-Material, welches zum Beispiel im H.264- oder VC-1-Codec vorliegt. Dabei steigen Datenrate und Rechenaufwand zur reinen Wiedergabe der Videos so stark an, dass auch moderne Prozessoren diese Aufgabe oft nur schwer bewältigen können. Funktionen wie zum Beispiel ein De-Noise-Algorithmus können die übertriebene „Körnigkeit“ mancher Videofilme sichtbar mindern. Hier ist es wichtig, sowohl die verwendete Software zur Videowiedergabe auf dem aktuellen Stand zu halten als auch darauf zu achten, dass die Funktionen von Avivo und Pure-Video auch unterstützt werden. Ebenso werden die Grafikkarten-Treiber von Ati und Nvidia mit immer neuen Funktionen zur Videobeschleunigung und -verschönerung ausgestattet – hier sollten Sie also stets eine aktuelle Version verwenden.

Segment: Unter 100 Euro

Dieser Bereich enthält die so genannten Einsteiger-Karten. Selbst hier können Sie bereits Produkte wie die Radeon X1300 Pro oder Geforce 7300 GT finden, die über das vollständige Feature-Set ihrer großen Geschwister verfügen. Sie sind lediglich im Hinblick auf die 3D-Leistung heruntерskaliert. Ein Blick auf unsere Benchmarks in diesem Artikel bestätigt dies ganz deutlich.

Leider ist die Leistung von Karten der Einsteiger-Fraktion größtenteils so gering, dass viele aktuelle Spiele in höchsten Details nicht einmal mehr in der Auflösung 1.024x768 angenehm flüssig spielbar sind. Eine lohnende Investition in die Zukunft stellen diese Karten daher nicht dar und so sollten Sie diese nur als Ersatzlösung oder für Ihren Zweit- oder Wohnzimmer-PC anschaffen. Hier können besonders X1300- und Geforce-7300-Karten punkten, da diese über Avivo- beziehungsweise Pure-Video-Technologie verfügen. Auch ist die Leistungsaufnahme von Karten dieses Bereiches so gering, dass oftmals eine passive Kühlung mittels großflächiger Aluminium- oder Kupferprofile möglich ist, sodass Sie auf einen fehleranfälligen und lauten Lüfter verzichten können.

Segment: 100 bis 150 Euro

In der unteren Mittelklasse, finden Sie derzeit durchaus einige attraktive Angebote. Sowohl die etwas älteren, aber nichtsdestotrotz flotten Radeon-X8xx-Karten wie zum Beispiel die X800 XL als auch die beinahe genauso schnelle X850 Pro sind derzeit zu günstigen Preisen von 130 bis 150 Euro zu haben. Da diese Karten über einen hoch taktenden Videospeicher verfügen, der mit 256 Bit DDR angebunden ist, sind sie für Fans von Kantenglättung gut geeignet, zumal Atis gute, gammakorrigierte FSAA-Technik hier zum Einsatz kommt und bis zu 6x MSAA (Multi-Sampling-Anti-Aliasing) ermöglicht.

Außerdem bieten Ati-Karten ab der Radeon 9500 seit dem Catalyst-Treiberpaket 6.5 offiziell die Möglichkeit für Atis so genanntes „Adaptive FSAA“. Hiermit lassen sich auch Kanten glätten, die bislang von Multi-Sampling-AA nicht erfasst wurden. Darunter fallen per Alpha-Test erzeugte Objekte wie das Geäst von Bäumen, Büsche oder Zäune. Leider nicht vorhanden sind bei den Karten unterhalb der X1000-Reihe die Unterstützung für das Shader-Modell 3, Kantenglättung mit HDR-Rendering oder Atis Avivo-Technologie. Des Weiteren müssen Sie sich hier mit dem bekannten, stark winkelabhängigen anisotropen Filter zufrieden geben.

Bestehen Sie für Ihre neue Grafikkarte auf ein hochmodernes Feature-Set, so bleibt in diesem Segment die Wahl zwischen Radeon X1600 XT, Geforce 7600

Half-Life 2 Episode One (Fps)

Einstellungen:
Athlon 64 X2 4200+, 2x512 MByte DDR400, FW 84.21, Cat. 6.5; WinXP SP2; DirectX 9.0c (April 2006)

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR (20) — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Einsteiger: 1.024x768

Karte	Kein FSAA, kein AF	4x FSAA, 8:1 AF	Preis
Radeon X850 Pro (506/520 MHz, 256 MByte)	76 (+117%)	46 (+84%)	130,-
Geforce 6800 GS (425/500 MHz, 256 MByte)	65 (+86%)	46 (+84%)	130,-
Geforce 7600 GS (400/400 MHz, 256 MByte)	56 (+60%)	38 (+52%)	110,-
Geforce 6600 GT (500/500 MHz, 256 MByte)	49 (+40%)	33 (+32%)	110,-
Geforce 6600 GT (500/500 MHz, 128 MByte)	47 (+35%)	31 (+24%)	90,-
Radeon X1600 Pro (500/400 MHz, 256 MByte)	44 (+26%)	30 (+20%)	90,-
Radeon 9800 Pro* (380/340 MHz, 128 MByte)	42 (+20%)	26 (+4%)	130,-
Geforce 7300 GT** (400/375 MHz, 256 MByte)	41 (+17%)	29 (+16%)	90,-
Radeon X1300 Pro (600/400 MHz, 256 MByte)	35 (Basis)	25 (Basis)	70,-

Mittelklasse: 1.280x1.024

Karte	Kein FSAA, kein AF	4x FSAA, 8:1 AF	Preis
Radeon X1900 XTX (650/775 MHz, 512 MByte)	92 (+188%)	83 (+295%)	440,-
Radeon X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte)	91 (+184%)	80 (+281%)	360,-
Geforce 7900 GTX (650/800 MHz, 512 MByte)	86 (+169%)	77 (+267%)	420,-
Radeon X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte)	82 (+156%)	59 (+181%)	260,-
Radeon X1800 XT (625/750 MHz, 512 MByte)	81 (+153%)	66 (+214%)	290,-
Radeon X1800 XT (625/750 MHz, 256 MByte)	80 (+150%)	65 (+210%)	230,-
Geforce 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte)	78 (+144%)	57 (+171%)	260,-
Radeon X1800 XL (500/495 MHz, 256 MByte)	67 (+109%)	52 (+148%)	290,-
Geforce 7800 GT (400/500 MHz, 256 MByte)	65 (+103%)	47 (+124%)	280,-
Radeon X850 XT (520/540 MHz, 256 MByte)	63 (+97%)	38 (+18%)	170,-
Geforce 7600 GT (560/700 MHz, 256 MByte)	53 (+66%)	37 (+76%)	160,-
Radeon X1800 GTO (500/495 MHz, 256 MByte)	52 (+63%)	41 (+95%)	180,-
Radeon X800 XL (400/490 MHz, 256 MByte)	50 (+56%)	32 (+52%)	150,-
Radeon X850 Pro (506/520 MHz, 256 MByte)	49 (+53%)	29 (+38%)	130,-
Geforce 6800 GS (425/500 MHz, 256 MByte)	42 (+31%)	29 (+38%)	130,-
Geforce 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte)	42 (+31%)	29 (+38%)	200,-
Geforce 7600 GS (400/400 MHz, 256 MByte)	35 (+9%)	23 (+10%)	110,-
Radeon X1600 XT (590/690 MHz, 256 MByte)	33 (+3%)	25 (+19%)	130,-
Geforce 6600 GT (500/500 MHz, 256 MByte)	32 (Basis)	21 (Basis)	110,-

High-End: 1.600x1.200

Karte	Kein FSAA, kein AF	4x FSAA, 8:1 AF	Preis
Radeon X1900 XTX (650/775 MHz, 512 MByte)	83 (+43%)	64 (+45%)	440,-
Geforce 7950 GX2** (500/600 MHz, 2x512 MByte)	81 (+40%)	72 (+64%)	560,-
Radeon X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte)	80 (+38%)	60 (+36%)	360,-
Geforce 7900 GTX (650/800 MHz, 512 MByte)	78 (+34%)	57 (+30%)	420,-
Radeon X1800 XT (625/750 MHz, 512 MByte)	59 (+2%)	47 (+7%)	290,-
Geforce 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte)	59 (+2%)	39 (-11%)	260,-
Radeon X1800 XT (625/750 MHz, 256 MByte)	58 (Basis)	44 (Basis)	230,-

FAZIT:
- In **HL 2 Episode 1** schalten wir grundsätzlich den „HDR“-Effekt ein.
- In 1.024 schaffen nur die X850 Pro und 6800 GS gut spielbare Werte mit AA/AF.
- In 1.280 brauchen Sie dafür eine X1800 GTO oder 7800 GT und aufwärts.

LEGENDE
- Kein FSAA, kein AF
- 4x FSAA, 8:1 AF
- Minimum-Fps

*Emuliert mit X800 SE **Treiber: FW91.31

Oblivion v1.0.228 — Fps

Einstellungen:
Athlon 64 X2 4200+, 2x512 MByte DDR400, FW 84.21, Cat. 6.5; WinXP SP2; DirectX 9.0c (April 2006)

Einsteiger: 1.024x768

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 15, FLÜSSIG SP. ab 30)

Karte	Fps	Preis
Radeon X850 Pro**	25 (+150%)	130,-
Geforce 6800 GS	16 (+60%)	130,-
Radeon X1600 Pro	14 (+40%)	90,-
Geforce 7600 GS	14 (+40%)	110,-
Radeon 9800 Pro* **	13 (+30%)	130,-
Geforce 6600 GT	11 (+10%)	110,-
Geforce 7300 GT***	11 (+10%)	90,-
Radeon X1300 Pro	10 (+0%)	70,-
Geforce 6600 GT	10 (Basis)	90,-

Mittelklasse: 1.280x1.024

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 15, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

Karte	Fps	Preis
Radeon X1900 XTX	35 (+338%)	440,-
Radeon X1900 XT	33 (+313%)	360,-
Geforce 7900 GTX	33 (+313%)	420,-
Radeon X1800 XT	27 (+238%)	290,-
Radeon X1900 GT	27 (+238%)	260,-
Radeon X1800 XT	26 (+225%)	230,-
Geforce 7900 GT	26 (+225%)	260,-
Radeon X850 XT**	22 (+175%)	170,-
Radeon X1800 XL	21 (+163%)	290,-
Geforce 7800 GT	21 (+163%)	280,-
Radeon X800 XL**	19 (+138%)	150,-
Radeon X850 Pro**	18 (+125%)	130,-
Radeon X1800 GTO	17 (+113%)	180,-
Geforce 7600 GT	16 (+100%)	160,-
Radeon X1600 XT	13 (+63%)	130,-
Geforce 6800 GT	13 (+63%)	200,-
Geforce 7600 GS	12 (+50%)	110,-
Geforce 6800 GS	11 (+38%)	130,-
Geforce 6600 GT	8 (Basis)	110,-

High-End: 1.600x1.200

BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 15, FLÜSSIG SPIELBAR ab 30)

Karte	Fps	Preis
Geforce 7950 GX2***	35 (+75%)	560,-
Radeon X1900 XTX	32 (+60%)	440,-
Radeon X1900 XT	29 (+45%)	360,-
Geforce 7900 GTX	28 (+40%)	420,-
Radeon X1800 XT	21 (+5%)	290,-
Radeon X1800 XT	21 (+5%)	230,-
Geforce 7900 GT	20 (Basis)	260,-

FAZIT:
- Wir benchen **Oblivion** nicht mit maximalen Details, aber HDR wenn möglich.
- Durch den hohen Grasanteil in unserem Benchmark liegen die Radeon-Karten weit vorn.
- Radeon-X800- und X850-Karten können kein HDR-Rendering in **Oblivion** darstellen.

LEGENDE
- Kein FSAA, kein AF
- Minimum-Fps

*Emuliert mit X800 SE **Treiber: FW91.31

GS und Geforce 6800 GS. Die beiden erstgenannten Karten bieten ein ähnliches Leistungsniveau, mit welchem Sie bei aktuellen Spielen bereits am unteren Ende des flüssig Spielbaren angekommen sind. Viel Spielraum für den Einsatz von Kantenglättung oder anisotroper Texturfilterung bleibt dabei nicht.

Die Geforce 6800 GS ist hier zum Teil deutlich fixer unterwegs und bietet dank 256-Bit-Speicheranbindung auch Reserven für den Einsatz von Kantenglättung. Ihr fehlt vor allem die Möglichkeit, Transparenz-FSAA zur Glättung von Treppchenartefakten – zum Beispiel in Zäunen – anwenden zu können. Sonst liegt ihr allgemeines Leistungsniveau auf dem der teureren Geforce 6800 GT. Denjenigen unter Ihnen, die mit dem Gedanken spielen, Ihren 3D-Beschleuniger zu übertakten, könnte die 7600 GS gefallen – immerhin macht deren größerer, mit gleicher GPU ausgestatteter Bruder rund 40 Prozent mehr Taktrate mit. Hier hat auch der Grafik-Prozessor der 7600 GS einiges Potenzial, sollte dann aber nicht mehr passiv gekühlt werden. Der DDR2-Speicher der 7600 GS bietet dagegen nicht sehr viel Luft nach oben. Für großartigen Einsatz von Kantenglättung ist diese Karte daher nicht geeignet – dort kann eher die X1600 XT punkten.

Von oben nähern sich die 7600 GT und X1800 GTO preislich diesem Segment und bieten zum Teil eine deutlich höhere Leistung. Wer sich nicht auf die fixe Summe von 150 Euro festgelegen will, sollte ruhig einmal einen Blick in die Mittelklasse wagen.

Segment: 150 bis 200 Euro

Die Mittelklasse bietet bereits starke Karten, angefangen von den erwähnten Geforce 7600 GT und Radeon X1800 GTO bis hin zur Radeon X850 XT oder 6800 GT aus dem älteren Sortiment. Hier sind die beiden älteren Karten nicht mehr zu empfehlen, da sie gegenüber den Neuerscheinungen in kaum einem Bereich punkten können – besonders die X1800 GTO setzt sich hier in moderneren Spielen mit FSAA und AF teilweise deutlich ab und bietet bei anderen Titeln die Möglichkeit für deutlich höhere Bildqualität. Spieler, die Wert auf eine hohe Rohleistung legen und Kantenglättung oder anisotrope Filterung selten bis gar nicht aktivieren, sind jedoch mit der X850 XT noch gut bedient.

Die Geforce 7600 GT vereint ein aktuelles Feature-Set mit guter Spieleleistung, geringer Leistungsaufnahme und einem guten Preis. Verzichten müssen Sie hier lediglich auf den hochwertigen anisotropen Texturfilter, den Ati bietet, sowie die Kombination von Multi-Sampling-FSAA mit HDR-Rendering. In den Benchmarks, die wir mit einem Dual-Core-Prozessor durchführten, liegt die 7600 GT leistungsmäßig im Dunstkreis der X1800 GTO. Mit Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung fällt sie dagegen meist leicht zurück. Dafür ist die 7600 GT auch etwas günstiger. Von einer 6800 GT raten wir hingegen ab, weil sie mittlerweile viel zu teuer ist. Dieselbe Leistung gibt es bereits für 70 Euro weniger in Form der Geforce 6800 GS.

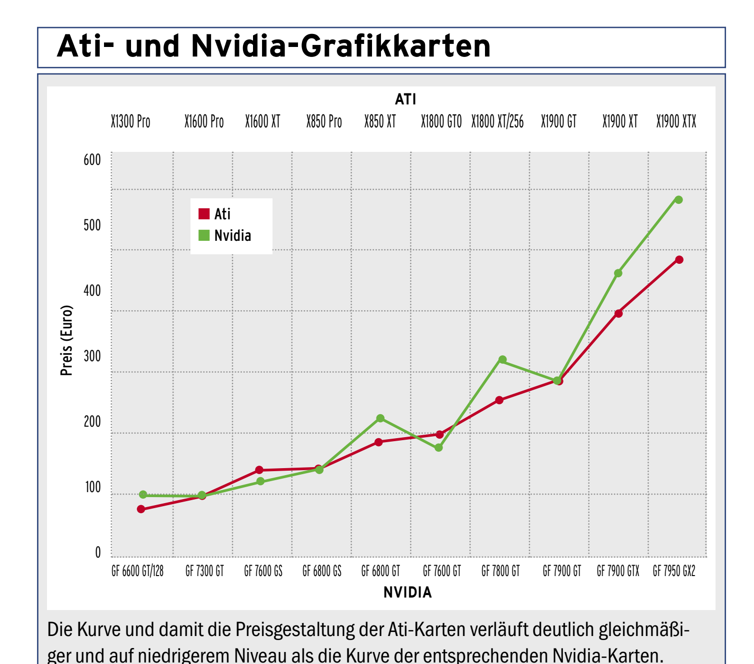
Segment: 200 bis 300 Euro

Der Bereich der oberen Mittelklasse wird zurzeit vielfältig bevölkert. Einerseits findet hier der Abverkauf der ehemaligen High-End-Ware statt, andererseits platzierten die Hersteller gerade in diesem Segment diverse neue Chips. So gibt es für konkurrenzlos günstige 230 Euro bereits eine (fast) vollwertige Radeon X1800 XT – lediglich auf die Hälfte des ursprünglich 512 MByte umfassenden VRAMs müssen Sie verzichten. Unsere Benchmarks zeigen, dass dies erst in Ausnahmefällen bereits in der 1.280er-Auflösung durchschlägt. **Call of Duty 2** ist einer der Fälle, hier vermuten wir jedoch eher ein Problem der Treiberoptimierung, da in dieser Einstellung lediglich knapp über 200 MByte VRAM belegt werden. **Battlefield 2** zeigt sich allerdings ressourcenhungriger. So müssen Sie mit nur 256 MByte Grafikspeicher auf etwa 15 Prozent Leistung gegenüber der 512-MByte-Variante verzichten. Dafür kostet diese allerdings auch rund 60 Euro mehr.

Neu in dieser Klasse ist die X1900 GT, die auf der moderneren Architektur der X1900-XT-Karten aufbaut. Allerdings sind hier 25 Prozent der ROPs sowie der Rechen- und Textureinheiten deaktiviert. Daher liegt die Leistung dieser Karte meist unterhalb jener der X1800 XT. Sofern Sie also nicht auf eine Single-Slot-Kühlung, wie sie die X1900 GT bietet, angewiesen sind, bekommen Sie aktuell bei der X1800 XT mehr Leistung für Ihr Geld. Das gilt besonders für den Einsatz von Kantenglättung und anisotroper Filterung, da die X1800 XT über eine deutlich höhere Speicherbandbreite (+ 25 Prozent) und Texturfüllrate (+ 45 Prozent) verfügt. Da hilft die nominell doppelte Pixel-Shader-Leistung der X1900 GT in den meisten Fällen nicht viel.

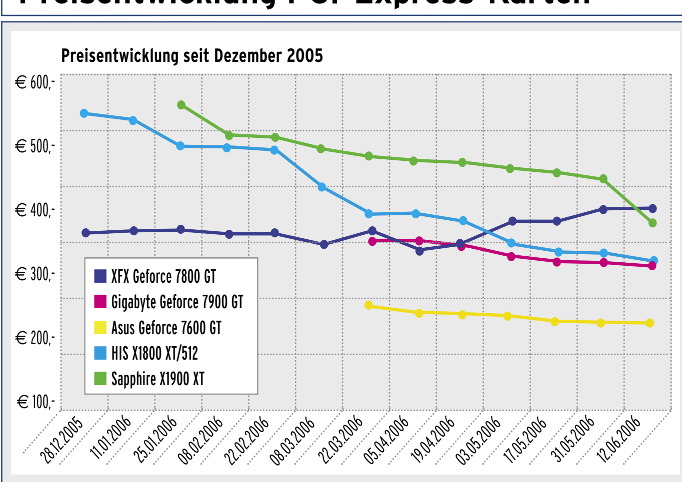
Eine Geforce 7900 GT gibt es bereits ab 260 Euro. Diese Karte liegt leistungsmäßig in unseren Benchmarks meist hinter einer X1800 XT und muss sich eher mit der X1900 GT messen. Gegen beide Karten kann sie allerdings bis auf die geringere Leistungsaufnahme nur wenig schlagkräftige Argumente ins Feld führen. Die Bildqualität ist bei den Ati-Karten optional höher, meist mindestens auf gleichem Niveau. Durch den häufig verwendeten, lauten Referenzlüfter der 7900 GT wird auch die Sparsamkeit der G71-GPU nicht gut genutzt. Versionen mit 512 MByte Videospeicher und alternativem Lüfter sind für knapp über 300 Euro erhältlich und für den einen oder anderen vielleicht einen Blick wert. Allerdings profitieren Geforce-Karten erfahrungsgemäß etwas weniger von zusätzlichen 256 MByte Videospeicher, sodass hier eher ein leiserer Lüfter im Vordergrund stehen sollte. Vor

Ati- und Nvidia-Grafikkarten



Die Kurve und damit die Preisgestaltung der Ati-Karten verläuft deutlich gleichmäßiger und auf niedrigerem Niveau als die Kurve der entsprechenden Nvidia-Karten.

Preisentwicklung PCI-Express-Karten



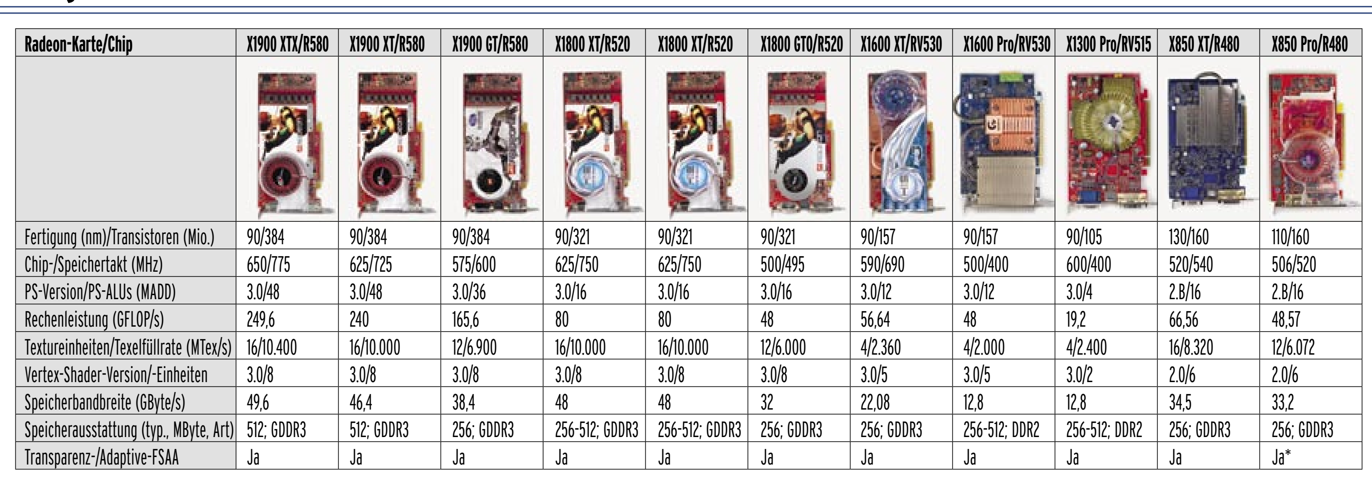
An der Kurve der X1800 XT gut zu sehen ist der Preisverfall beim Abverkauf auslaufender Chips. Hier können Sie viel Leistung für relativ wenig Geld erhalten.

Vergleich: Geforce-Karten

Geforce-Karte/Chip	7950 GX2/2xG71	7900 GTX/G71	7900 GT/G71	7800 GTX/G70	7800 GT/G70	7600 GT/G73	7600 GS/G73	7300 GT/G73	6800 GS/NV42	6800 GT/NV40	6600 GT/NV43
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	90/2*278	90/278	90/278	110/302	110/302	90/177	90/177	90/177	110/190	130/222	110/146
Chip-/Speichertakt (MHz)	500/600	650/800	450/660	430/600	400/500	560/700	400/400	375/400	425/500	350/500	500/500
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	3.0/2*48	3.0/48	3.0/48	3.0/48	3.0/40	3.0/24	3.0/24	3.0/16	3.0/12	3.0/16	3.0/8
Rechenleistung (GFLOP/s)	384	249,6	172,8	165,12	128	107,52	76,8	51,2	40,8	44,8	32
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	2*24/24.000	24/15.600	24/10.800	24/10.320	20/8.000	12/6.720	12/4.800	8/3.200	12/5.100	16/5.600	8/4.000
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	3.0/2*8	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/7	3.0/5	3.0/5	3.0/4	3.0/5	3.0/6	3.0/3
Speicherbandbreite (GByte/s)	2*38,4	51,2	42,2	38,4	32	22,4	12,8	12	32	32	16
Speicherausstattung (typ., MByte, Art)	2*512; GDDR3	512; GDDR3	256-512; GDDR3	256; GDDR3	256-512; GDDR3	256; GDDR3	256-512; DDR2	256; DDR2	256-512; GDDR3	256-512; GDDR3	128-512; GDDR3
Transparenz-/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein

Im Ultra-High-End ist die Zwei-Chip-Karte das aktuell schnellste Angebot von Nvidia. Darunter sind vor allem die 7900-GT- und die 7600-GT-Modelle aus der Produktpalette von Nvidia interessant. Ältere Karten aus der Geforce-6-Reihe verfügen nicht über die Möglichkeit, Transparenz-Kantenglättung durchzuführen.

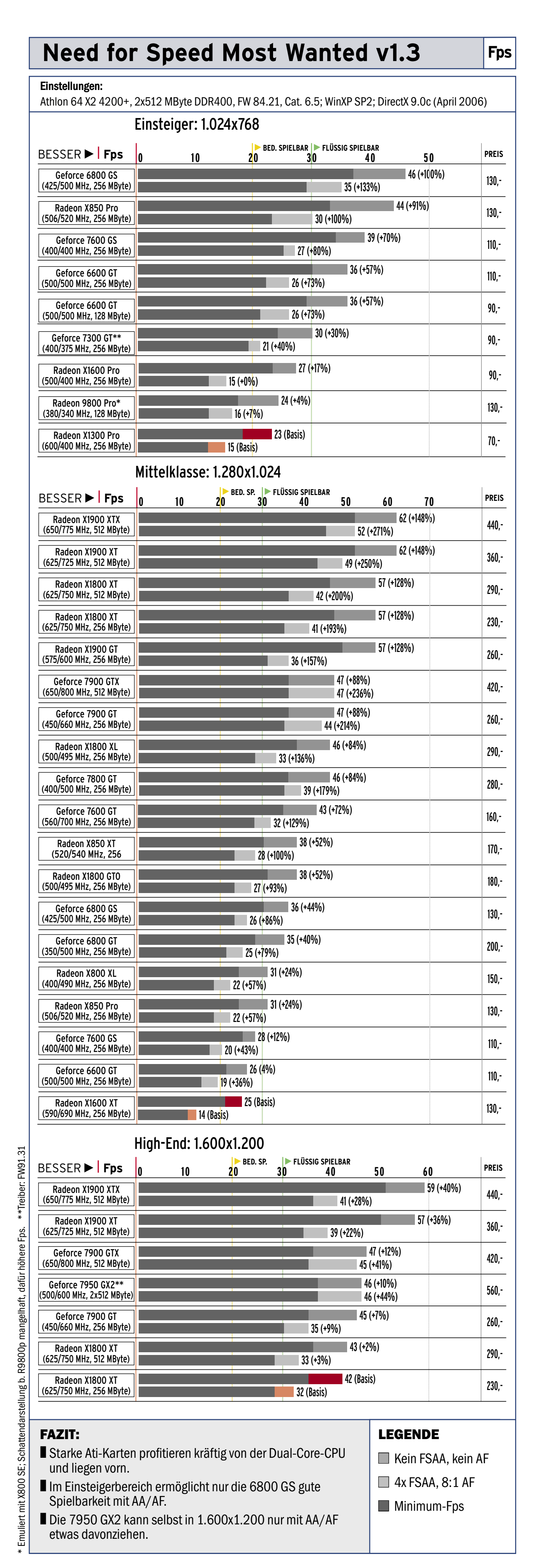
Vergleich: Radeon-Karten



Radeon-Karte/Chip	X1900 XTX/R580	X1900 XT/R580	X1900 GT/R580	X1800 XT/R520	X1800 XT/R520	X1800 GTO/R520	X1600 XT/RV530	X1600 Pro/RV530	X1300 Pro/RV515	X850 XT/R480	X850 Pro/R480
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	90/384	90/384	90/384	90/321	90/321	90/321	90/157	90/157	90/105	130/160	110/160
Chip-/Speichertakt (MHz)	650/775	625/725	575/600	625/750	625/750	500/495	590/690	500/400	600/400	520/540	506/520
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	3.0/48	3.0/48	3.0/36	3.0/16	3.0/16	3.0/16	3.0/12	3.0/12	3.0/4	2.B/16	2.B/16
Rechenleistung (GFLOP/s)	249,6	240	165,6	80	80	48	56,64	48	19,2	66,56	48,57
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	16/10.400	16/10.000	12/6.900	16/10.000	16/10.000	12/6.000	4/2.360	4/2.000	4/2.400	16/8.320	12/6.072
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/5	3.0/5	3.0/2	2.0/6	2.0/6
Speicherbandbreite (GByte/s)	49,6	46,4	38,4	48	48	32	22,08	12,8	12,8	34,5	33,2
Speicherausstattung (typ., MByte, Art)	512; GDDR3	512; GDDR3	256; GDDR3	256-512; GDDR3	256-512; GDDR3	256; GDDR3	256; GDDR3	256-512; DDR2	256-512; DDR2	256; GDDR3	256; GDDR3
Transparenz-/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja*

In der Ati-Modellpalette verfügen die X1900-Karten über die aktuell höchste Shaderleistung. Da viele Spiele aber noch auf hohe Bandbreite und Texturleistung angewiesen sind, kann die X1800 XT der X1900 GT ordentlich Paroli bieten. Im unteren Bereich ist die X1800 GTO interessant, da sie für nur wenige Euro mehr deutlich schneller ist als die X1600 XT.

*Ab Treiberversion 6.5



den Restposten der 7800 GT und X1800 XL können wir nur warnen: Die Karten sind zu teuer für die gebotene Leistung oder die Features.

Segment: 300 bis 400 Euro

Dieser Bereich ist zurzeit sehr dünn besetzt. Außer diversen, ab Werk übertakteten Versionen der Geforce 7900 GT sowie einigen Varianten mit 512 MByte Videospeicher gibt es hier in Sachen Nvidia nichts Erwähnenswertes. Durch das teilweise hohe Taktpotenzial der 7900 GT sind recht ansehnliche Steigerungen auf 550 MHz Grafikchip-Takt (Standard: 50 MHz) oder mehr zu bekommen. Dies schlägt sich zum Beispiel bei der Asus EN7900 GT TOP in **Call of Duty 2** mit rund zehn Prozent höherer Leistung gegenüber dem Standardmodell nieder.

Wirklich interessant in dieser Klasse ist jedoch die X1900 XT. Karten mit diesem Chip sind neben der X1800 XT die heimlichen Sieger dieser Übersicht. Lediglich 25 MHz Chip- und 50 MHz Speichertakt fehlen ihr zum Top-Modell – dafür ist sie immerhin 80 Euro günstiger. In Sachen Leistung kommt die XT beinahe an die XTX heran und tritt in Konkurrenz zur ebenfalls deutlich teureren Geforce 7900 GTX. Stören Sie die laute Doppel-Slot-Kühlung und die hohe Leistungsaufnahme nicht, sind diese Karten für rund 360 Euro sehr empfehlenswert.

Segment: Über 400 Euro

Hier treten derzeit lediglich drei Typen von Grafikkarten an: die X1900 XTX, die Geforce 7900 GTX und die SLI-Karte 7950 GX2.

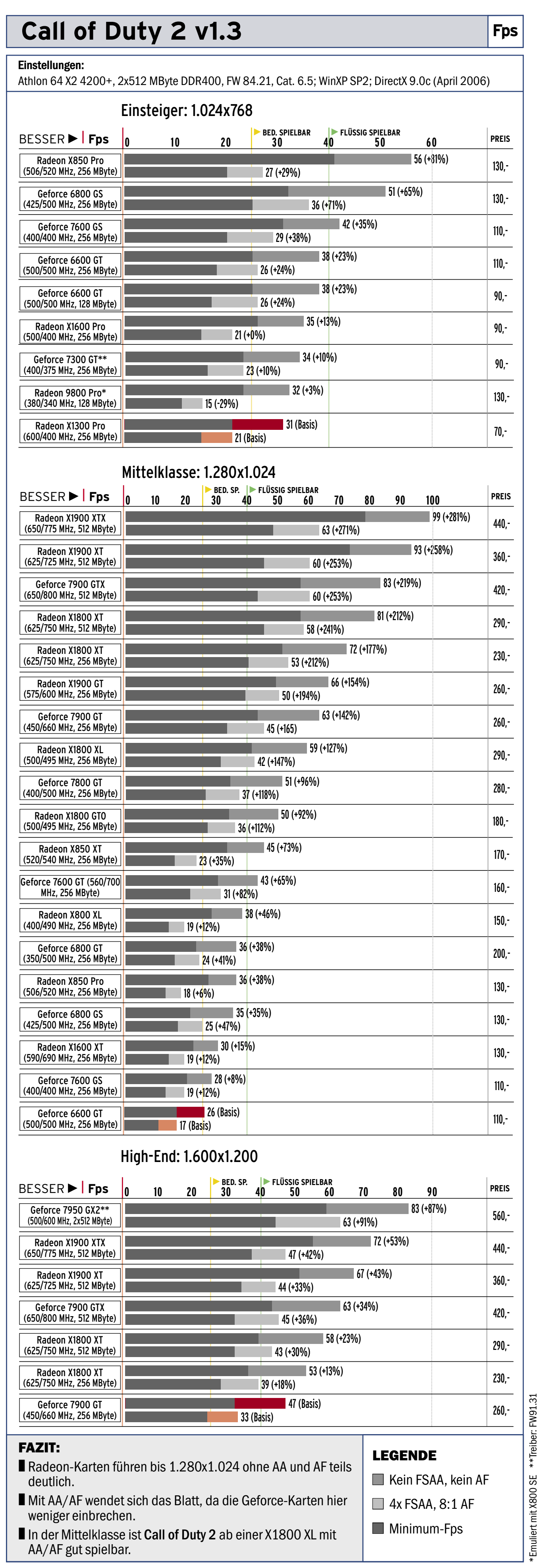
Letztere ist der Versuch Nvidias, die Performance-Krone im 3D-Bereich wieder von Ati zurückzuerobern. Dafür setzten die Kalifornier auf zwei Grafik-Prozessoren mit jeweils separaten 512 MByte VRAM. Die Platine ist im Doppeldecker-Design gehalten und benötigt im Gegensatz zu den meisten bisherigen SLI-Lösungen nur einen einzigen Steckplatz. Mit dieser brachialen Leistungsfähigkeit im Rücken kann die Karte in vielen unserer Benchmarks punkten und liegt zum Beispiel in **Call of Duty 2** in 1.600x1.200 mit 4x FSAA und 8:1 AF mit 34 Prozent vor der Radeon X1900 XTX. Andere Spiele wiederum zeigen einen deutlich geringeren Vorsprung und selbst in der höchsten Auflösung stellt sich bereits eine CPU-Limitierung ein. Geräuschniveau und Leistungsaufnahme bewegen sich auf hohem, aber noch annehmbarem Niveau und übertreffen die Werte der X1900 XTX nicht. SLI-fähig soll die Karte erst mit einer späteren Treiberversion werden, aktuell ist nur das „Onboard-SLI" aus den beiden eingesetzten G71-Chips aktiv. Eine zweite GX2-Karte funktioniert im SLI-Verbund nur mit älteren oder modifizierten Treibern.

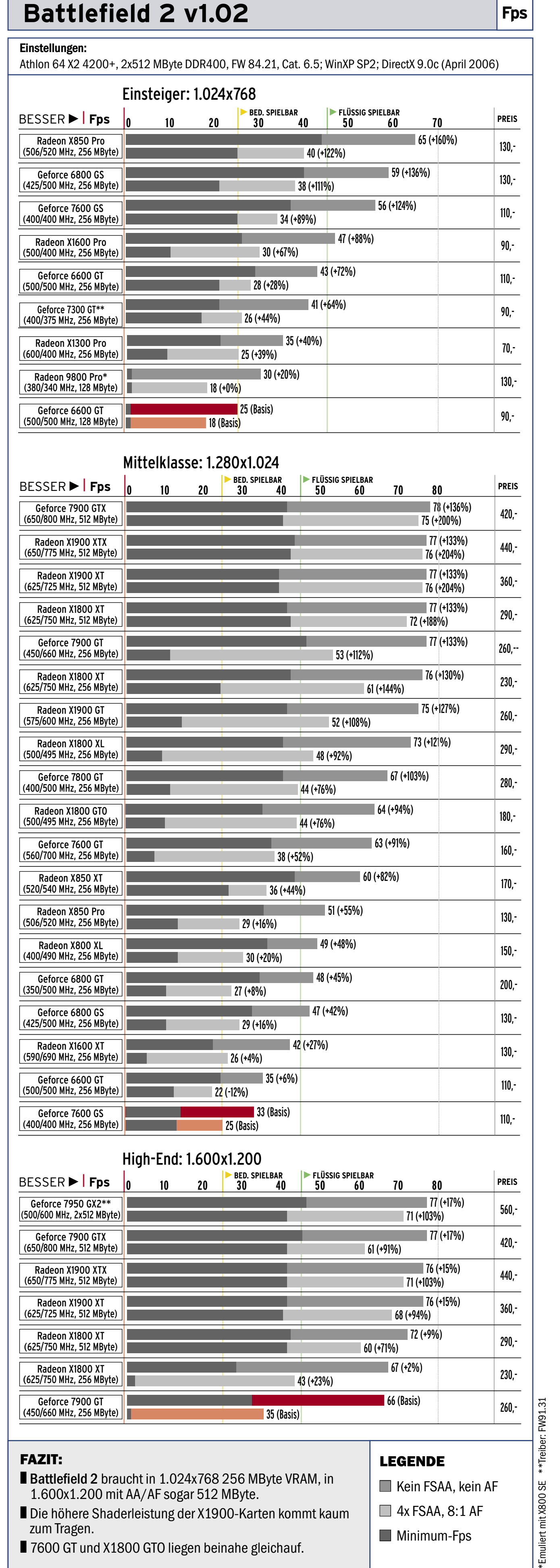
Die Geforce 7900 GTX kann nur noch in Sachen geräuscharmer Kühlung punkten. Leistungsmäßig wird sie sowohl von der Konkurrenz aus eigenem Hause als auch von der X1900 XTX hinter sich gelassen. Auch der Preis von gut 450 Euro ist für eine 512-MByte-Karte sehr hoch – für dasselbe Geld gibt es schnellere Varianten. Wenn Sie auf Leistung pur fixiert sind und der Preis eine eher geringe Rolle spielt, wird sich für Sie eher eine der beiden anderen Karten aus diesem Segment anbieten.

Die X1900 XTX ist zwar der Geforce 7900 GTX überlegen, sowohl was Leistung im Allgemeinen als auch die mögliche Bildqualität angeht. Sie schneidet aber gegen die Konkurrenz aus eigenem Hause, die X1900 XT, durch ihre geringe Mehrleistung bei gleichzeitig deutlich höherem Preis nicht sehr gut ab. Spielt das Geld für Sie keine Rolle, greifen Sie zu.

Fazit: Grafikkartenübersicht

Mit Karten unter 150 Euro können Sie zwar auch noch glücklich werden, müssen aber meist auf volle Details oder gute Kantenglättung aktueller Titel verzichten. Geben Sie dagegen bis zu 200 Euro aus, können Sie die meisten neuen Games bereits zufriedenstellend in höchster Detailstufe spielen, eine X1800 GTO oder 7600 GT leistet hier gute Dienste. Falls Sie allerdings nicht auf Kantenglättung oder anisotrope Filterung verzichten wollen, sollten Sie für 230 Euro eine X1800 XT kaufen – etwas mehr Zukunftssicherheit verspricht jedoch deren 512-MByte-Version, die dann aber bereits 290 Euro kostet. (cs)







Was ist?

Sone
Maßeinheit für die relative Lautheit, wie sie das menschliche Gehör empfindet.

SLI
Scalable Link Interface. Technik von Nvidia zum Parallelbetrieb mehrerer Grafikkarten in einem Computer.

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt.

FSAA
Abkürzung für Full Scene Anti-Aliasing, bezeichnet die Kantenglättung bei der Grafikdarstellung.

Erster Geforce-7950-GX2-PC im Test

In Atelcos Spiele-PC stecken neben einem Athlon 64 X2 5000+ (AM2) zwei Geforce 7950 GX2 (Dual-GPU, Retail-Design). Was leistet die kostspielige Kombi?

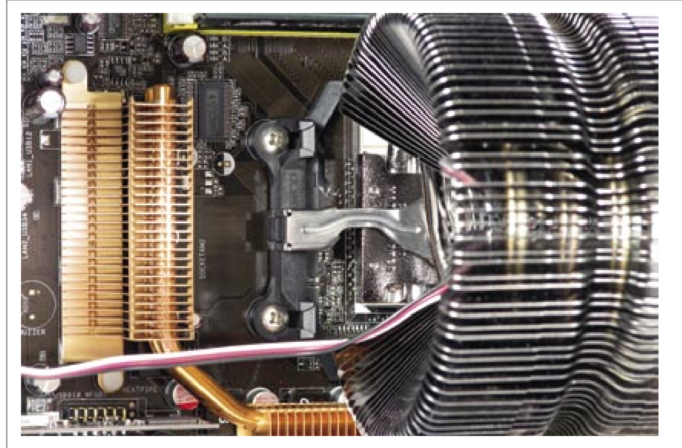
Der Trend zu immer mehr Spieleleistung ist ungebrochen. Bisher war ein High-End-Rechner mit zwei Geforce-7900-GX2-Karten im SLI-Verbund (Quad-SLI) das Maß aller Dinge. Mit dem 4gamez AMD Athlon 5000+ GX2 bietet Atelco jetzt eine etwas entschärfte und leisere Variante der Dual-GPU-Technik im Retail-Design an, die darüber hinaus auf der neuen AMD-Infrastruktur AM2 läuft.

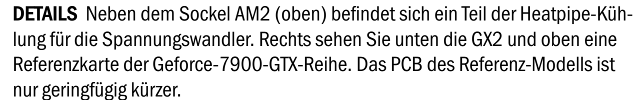
Geforce 7950 GX2

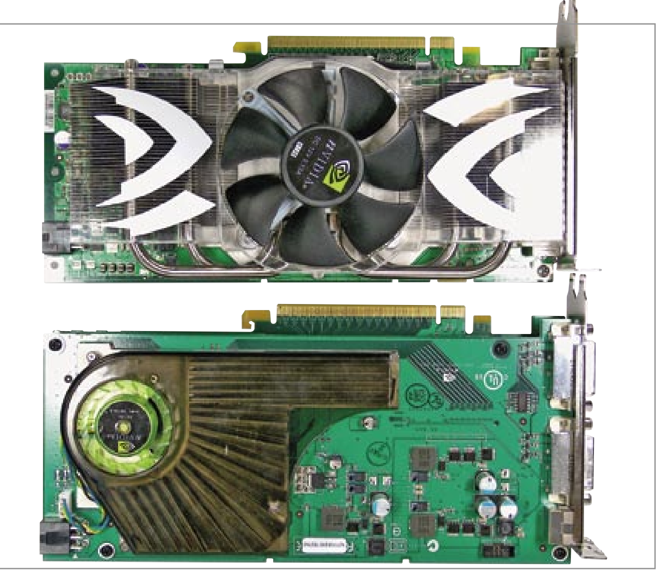
Herzstück des Atelco-PCs ist eine Geforce-7950-GX2-Grafikkarte. Die Karte besteht aus zwei Platinen (PCBs), auf denen sich jeweils eine G71-GPU befindet. Diese kommt auch auf herkömmlichen Geforce-7900-GTX-Grafikkarten zum Einsatz. Die Taktung der GX2-Retail-Karten ist mit 500 MHz (GPU) und 600 MHz DDR (Speicher) allerdings etwas geringer als bei den Single-GPU-Karten mit 7900 GTX (GPU: 650 MHz, Speicher: 800). Laut Nvidia liegt dies an der Sandwich-Bauweise der Karten – der Platz für effektive Kühllösungen ist beschränkt. Im 3D-Betrieb pegelt sich die Kerntemperatur unserer Referenzkarte bei maximal 78 Grad Celsius ein – der Temperaturwert wird für beide GPUs gemeinsam ausgegeben. Praktisch: In der von uns verwendeten Beta-Forceware 91.28 wird auf Wunsch neben der aktuellen Temperatur auch ein Verlauf angezeigt. Die Lautstärke der GX2 im Windows-Betrieb liegt bei niedrigen 1,1 Sone, bei maximaler Belastung kommen die Lüfter allerdings auf 3,2 Sone – so laut wurde die Karte in der Praxis im Atelco-PC jedoch nicht. Zum Vergleich: Eine 7900 GTX ist zwischen 0,4 und 0,7 Sone laut.

Mit einer PCB-Länge von 22,5 Zentimetern ist die neue Retail-Variante der Dual-GPU-Karten rund 10 Zentimeter kürzer als eine 7900 GX2. Die Sandwich-Bauweise (beide Platinen liegen nur etwa zwei Zentimeter auseinander) verhindert den Einsatz der meisten erhältlichen Nachrüst-Kühllösungen. Eine gute Nachricht für Besitzer einer Wasserkühlung: Da VGA-Wasserkühler nicht besonders hoch sind, passen laut Aussage der Kühlerhersteller die meisten Wasserkühler auf die 7950 GX2. Details dazu finden Sie auf den Webseiten der Hersteller.

Eine wichtige Info zur SLI-Kompatibilität: Die 7950 GX2 soll nach dem Willen von Nvidia nicht nur auf SLI-Mainboards beschränkt sein. Und tatsächlich lief bei einem Schnelltest die 7950 GX2 auf einem i975X-Mainboard (Intel D975XBX) und auf zwei Nforce-Mainboards (Asus A8N32-SLI Deluxe mit Nforce4 SLIx16, Gigabyte K8 Triton mit Nforce3) ohne Probleme im SLI-Modus. Ausnahme: Mit dem Asus A8R-MVP (RD480) verweigerte die GX2 die Zusammenarbeit.







DETAILS Neben dem Sockel AM2 (oben) befindet sich ein Teil der Heatpipe-Kühlung für die Spannungswandler. Rechts sehen Sie unten die GX2 und oben eine Referenzkarte der Geforce-7900-GTX-Reihe. Das PCB des Referenz-Modells ist nur geringfügig kürzer.

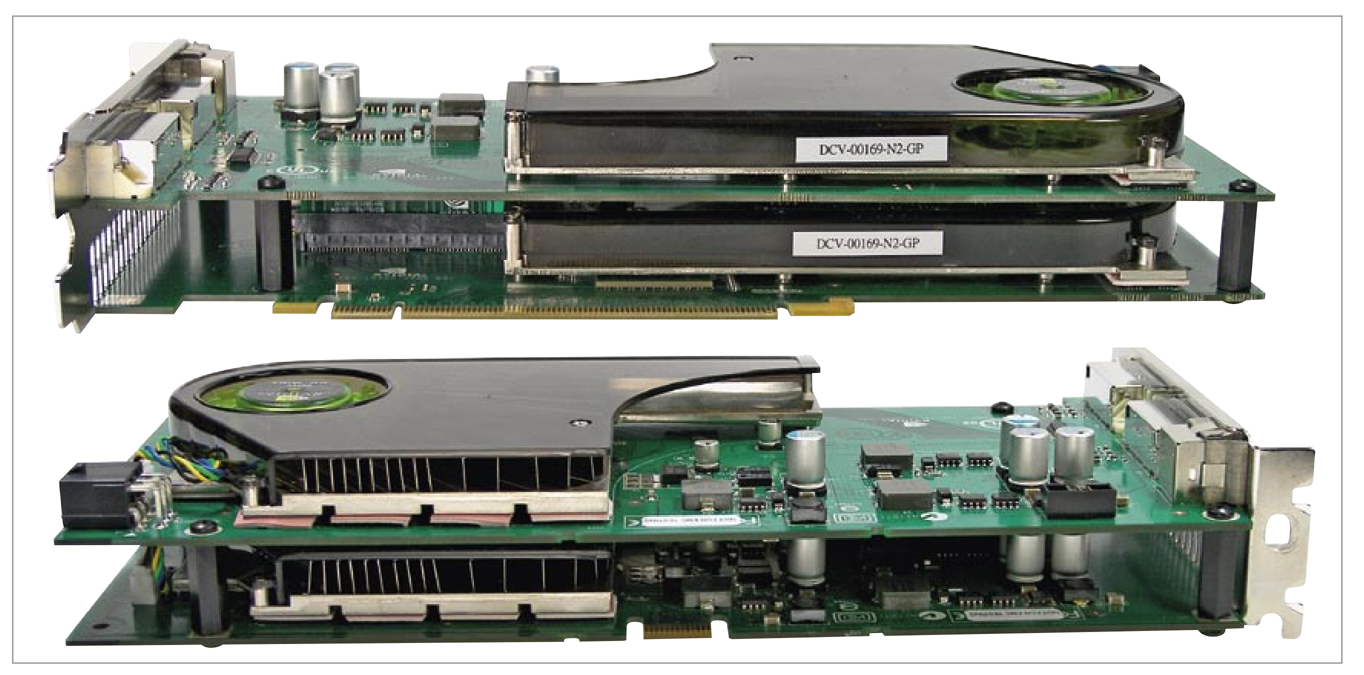
AM2 im Detail

Neben der 7950 GX2 kommt bei unserem Atelco-Test-PC auch die neue AM2-Infrastruktur von AMD zum Einsatz, die sich von der bisherigen Sockel-939-Variante deutlich unterscheidet. Der Sockel heißt nun AM2 und ist für 940-Pin-CPUs ausgelegt; zu bisherigen 940-CPUs ist er nicht kompatibel. Das Topmodell ist aktuell der FX-62 mit einem realen Takt von 2,8 GHz, zweimal 1 MByte L2-Cache und einer Leistungsaufnahme (TDP) von 125 Watt. In unserem Testsystem von Atelco steckt ein Athlon 64 X2 5000+, dieser taktet mit 2,6 GHz, verfügt aber nur über zweimal 512 kByte L2-Cache – die TDP ist mit 89 Watt wesentlich geringer als beim FX-62.

Ebenfalls neu beim AM2 ist der DDR2-Speicher-Controller im Prozessor. Dieser arbeitet ausschließlich mit DDR2-Speicherbausteinen zusammen – neben einem neuen Mainboard ist beim Umstieg daher auch neuer Hauptspeicher fällig. Gleiches gilt für die CPU-Kühlung: Der neue AM2-Sockel ist von einem modifizierten Halterahmen umgeben, welcher mit vier Verschraubungen am Mainboard befestigt wird. Von den Abständen und der Höhe her sollten bisherige Kühler nach AMD-Vorgaben im Einzelfall jedoch passen. Die restliche Infrastruktur (wie Gehäuse, Netzteil und Laufwerke) ist auch zum AM2 kompatibel.

Der Komplett-PC

Atelco verwendet für den GX2-PC ein Cavalier-Gehäuse aus dem Hause Cooler Master. Trotz des relativ kompakten Aufbaus stehen insgesamt fünf 5,25-Zoll- und fünf 3,5-Zoll-Laufwerksplätze zur Verfügung. Ein Magnetclip hält die Fronttür aus Metall. Dank der universellen Halterung kann sich jeder Benutzer selbst aussuchen, in welche Richtung er die Tür öffnen will. Hinter der schlichten Tür befinden sich die beiden optischen Laufwerke (ein DVD-ROM und ein DVD-Brenner) von LG, beide sind mit einem IDE-Interface ausgerüstet. Die beiden SATA-II-Festplatten im RAID-0-Verbund befinden sich im unteren Teil des Gehäuses vor einem ungeregelten 80-mm-Lüfter. Die Zugriffszeit der Samsung-Festplatten ist mit 14 Millisekunden gut, der durchschnittliche Datentransfer mit 90 MByte/s sehr gut. Ein Upgrade der Mainboard-Treiber bringt hier später eventuell ein Leistungsplus; in unserem Labor haben wir identische Platten schon mit über 100 MByte/s gemessen. Problematisch: Will man auf dem Asus-Mainboard M2N32-SLI Deluxe zwei Grafik-



7950 GX2 Trotz der Doppel-PCB-Bauweise ist die Höhe der Karte in etwa vergleichbar mit der einer Geforce 7900 GTX mit Referenzkühler. Laut Aussage der Hersteller können Sie die gängigsten VGA-Wasserkühler montieren. Unten links sieht man den Stromanschluss für beide Platinen.



DDR2-SPEICHER Die beiden im PC verbauten Module sind mit 800 MHz (DDR800) und einer CAS-Latenz von 4 spezifiziert; DDR2-RAM braucht spezielle Sockel.

Leistung: GX2

Einstellungen: Nvidia-Karten: Forceware 91.27/91.28, beide auf HQ gestellt; Ati-Karten: Catalyst 6.4; Crossfire-System: Athlon 64 X2 4800+

CALL OF DUTY 2 V1.01, PCG-DEMO M. (DUAL-KARTEN)

BESSER ▶ Fps	1.280x1.024	1.600x1.200	PREIS
X1900 XTX Crossfire (Athlon 64 X2 4800+)	120 (+118%)	100 (+122%)	–
7900 GTX SLI (Atelco-PC)	88 (+60%)	75 (+67%)	–
7950 GX2 (Atelco-PC)	80 (+45%)	67 (+49%)	2.500,-
7900 GTX SLI (Atelco-PC, Takt: 500/600 MHz)	76 (+38%)	61 (+36%)	–
7800 GTX SLI (Atelco-PC, 256 MByte)	64 (+16%)	53 (+18%)	–
7600 GT SLI (Atelco-PC)	55 (Basis)	45 (Basis)	–

CALL OF DUTY 2 V1.01, PCG-DEMO M. (SINGLE-KARTEN)

BESSER ▶ Fps	1.280x1.024	1.600x1.200	PREIS
X1900 XTX (Atelco-PC)	55 (+90%)	41 (+78%)	–
7900 GTX (Atelco-PC)	53 (+83%)	40 (+74%)	–
7800 GTX (Atelco-PC, 256 MByte)	40 (+38%)	32 (39%)	–
7600 GT (Atelco-PC)	29 (Basis)	23 (Basis)	–

F.E.A.R. V1.03 INTERNER BENCHMARK (DUAL-KARTEN)

BESSER ▶ Fps	1.280x1.024	1.600x1.200	PREIS
7900 GTX SLI (Atelco-PC)	107 (+81%)	84 (+105%)	–
7900 GTX SLI (Atelco-PC, Takt: 500/600 MHz)	89 (+51%)	65 (+59%)	–
7950 GX2 (Atelco-PC)	87 (+47%)	66 (+61%)	2.500,-
7800 GTX SLI (Atelco-PC, 256 MByte)	86 (+46%)	62 (+51%)	–
X1900 XTX Crossfire (Athlon 64 X2 4800+)	84 (+42%)	66 (+61%)	–
7600 GT SLI (Atelco-PC)	59 (Basis)	41 (Basis)	–

F.E.A.R. V1.03 INTERNER BENCHMARK (SINGLE-KARTEN)

BESSER ▶ Fps	1.280x1.024	1.600x1.200	PREIS
7900 GTX (Atelco-PC)	64 (+106%)	46 (+119%)	–
X1900 XTX (Atelco-PC)	56 (+81%)	38 (+81%)	–
7800 GTX (Atelco-PC, 256 MByte)	46 (+48%)	32 (+51%)	–
7600 GT (Atelco-PC)	31 (Basis)	21 (Basis)	–

BED. SPIELBAR ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

FAZIT:
- Die 7950 GX2 ist die schnellste Einzelsteckplatz-Grafikkarte.
- In **CoD 2** ist die GX2 schneller als ein gleich getaktetes 7900-GTX-SLI-System.
- X1900 XTX Crossfire wurde auf einem Athlon 64 X2 4800+ gemessen.

LEGENDE Minimum Fps · 1.280x1.024,4x AA, 8:1 AF · 1.600x1.200,4x AA, 8:1 AF

karten (SLI) betreiben, kollidiert die untere Karte mit den SATA-Ports. Hier können Sie dann nur abgewinkelte SATA-Kabel verwenden – die herkömmlichen Stecker passen nicht. Der Chipsatz und die Spannungswandler auf dem M2N32-SLI Deluxe werden mit Heatpipes passiv gekühlt. Für ausreichend Frischluft sorgt ein 120-mm-Lüfter unter dem Netzteil, der warme Luft absaugt. Der Zalman-CPU-Kühler CNPS9500 AM2 ist so positioniert, dass er die Luft direkt zum 120-mm-Lüfter bläst. Positiv: Eine manuelle Steuerung, die auf der Gehäuserückseite angebracht ist, ermöglicht die Justierung des CPU-Lüfters. Trotz der gut aufeinander abgestimmten PC-Lüftung ist der PC mit 1,8 Sone im Windows- und 2,5 Sone im 3D-Betrieb zwar deutlich hörbar, aber noch nicht störend.

Die Spieleleistung im Detail

Die Kombination aus Athlon 64 X2 5000+ (AM2), 2 GByte DDR800-Arbeitsspeicher und einer Geforce 7950 GX2 liefert selbst in hohen Auflösungen mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung sehr gute Spieleleistung. Das Spiel **F.E.A.R.** skaliert beispielsweise sehr gut mit mehreren Grafikchips und hier liegen SLI- und Crossfire-Systeme naturgemäß auf den ersten Plätzen. Interessant ist die Tatsache, dass die GX2 in etwa auch die Leistung liefert wie ein gleich getaktes 7900-GTX-Gespann.

Fazit: Geforce-7950-GX2-PC

Der Atelco-AM2-PC ist solide verarbeitet und bietet für alle aktuellen Spiele mehr als genug Leistung – selbst bei hohen Auflösungen. Darüber hinaus überzeugt das Gehäuse-Design durch Schlichtheit. Verbesserungsmöglichkeiten bestehen bei diesem System vor allem in puncto Lautstärke – wir empfehlen, die verwendeten Gehäuselüfter nachträglich mit einer Steuerung zu regeln. Das neue AM2-Mainboard von Asus bietet in der getesteten Ausführung zwei PCI-E-x16-Steckplätze. Somit können Sie später auf Quad-SLI aufrüsten, indem Sie dem System eine zweite GX2-Karte hinzufügen. (lc)

Komplett-PC mit AM2

	4gamez! AMD Athlon 5000+ GX2	
Hersteller (Webseite)	Atelco (www.atelco.de)	
Preis	Ca. € 2.500,-	
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	
Garantie	60 Monate (Bring-in)	
AUSSTATTUNG		**1,48**
CPU	AMD Athlon 64 X2 5000+ (AM2)	
Grafikkarte	Nvidia Geforce 7950 GX2 (GPU: 500 MHz, Speicher: 600 MHz)	
Mainboard (Chipsatz)	Asus M2N32-SLI Deluxe (Nforce 590 SLI)	
Anschlüsse (USB/PATA/SATA/Firewire)	6/1/7/2	
Gehäuse (5,25"-, 3,5"-Zoll-Schächte)	5x 5,25 Zoll, 5x 3,5 Zoll	
Festplatte	2x Samsung Spinpoint P120 (2x 250 GByte, SATA II, RAID-0)	
Optische Laufwerke	LG GDR8164B, LG GSA-H10A	
EIGENSCHAFTEN		**1,38**
Belegung der Speicherbänke	2 von 4	
Arbeitsspeicher/Betriebssystem	2 GByte (DDR2-800, CL5), Windows XP Home	
VGA-Taktung (3D-GPU-Temperatur)	GPU: 500 MHz, Speicher: 600 MHz DDR (78 °C)	
LEISTUNG		**2,08**
Festplatte (Zugriff)	14 ms	
Festplatte (Datentransfer Lesen)	90 MByte/s	
Lautstärke (Windows)	35 dB(A), 1,8 Sone	
Lautstärke (3D)	37 dB(A), 2,5 Sone	
Spieleleistung	Sehr gut	
Leistungsaufnahme (Windows/3D)	142/270 Watt	

FAZIT:
- ✚ Spieleleistung
- ✚ HD-Performance (RAID-0)
- ✚ Erweiterbarkeit

GESAMT 1,82



KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT-AB-16-DVD!
TOP-VOLLVERSION
CHRIS SAWYERS LOCOMOTION
LOCOMOTION
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 2,2 GBYTE MAPS & MODS!
OBLIVION
OBLIVION: THE SENTINENT WEAPON 3.0
HALF-LIFE 2: TROY: DIVINE PLAYGROUND
TOURNAMENT 2004
UT 2004: THE AWAKENING
GHOST RECON
GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER: MEHRSPIELER-PACK
EXKLUSIV BEI PC ACTION!
JETZT MÜSSEN COUNTER-STRIKE, UT UND BATTLEFIELD LEIDEN!
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
NEUE BILDER, ALLE INFOS VOR DEM START: JOHN CARMACK PACKT AUS!
AUF DVD: SDK!
F.E.A.R.
PREY
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE.
MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU
MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR
€ 4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



KAUFKRITERIUM REAKTIONSZEIT Ein LCD ist erst dann spielertauglich, wenn die gemessene Schaltgeschwindigkeit zwischen 20 und 25 Millisekunden liegt.

Bild: Intel

Was ist?

Stand-by
Bereitschaftsbetrieb; das Gerät wird in einen Energiesparzustand versetzt und verbraucht dabei weniger Strom.

Luminanz
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays, welche in cd/m² (Candela pro Quadratmeter) gemessen wird.

Candela
(Lateinisch für Talg-, Wachslichtkerze). Photometrische Basiseinheit der Lichtstärke einer Strahlungsquelle.

Zoll
In diesem Längenmaß werden Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimeter.

Günstige LCDs

17- und 19-Zoll-LCDs werden immer billiger. Sind die preiswerten Flachmänner aber auch für Spieler eine Alternative? Wir holen zehn Monitore ins Testlabor.

Wenn am Wochenende wieder einmal die Reklamewurfsendungenin Ihrem Briefkasten landen, finden Sie darin häufig auch Angebote für billige LCDs. Die 17-Zöller kosten kaum mehr als 200 Euro, 19-Zoll-LCDs sind schon für weniger als 300 Euro zu haben. Dabei werden diese Schnäppchen oft sogar als spieletauglich angepriesen. Eine angegebene Reaktionszeit von 8 Millisekunden ist aber noch lange kein Garant für einen guten Spielemonitor. Neben der Reaktionszeit spielen auch Faktoren wie Interpolation von kleineren Auflösungen, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung eine wichtige Rolle. Wir haben zehn Billig-LCDs für Sie getestet und sagen Ihnen, welcher Monitor wirklich sein Geld wert ist. Im Testfeld sind Geräte von Samsung, Iiyama, Viewsonic, Hyundai, Yakumo, Acer, Miro und Fujitsu Siemens. Die Testergebnisse des Samsung Syncmaster 940B und Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1 finden Sie unter den Empfehlungen der Redaktion auf der übernächsten Seite.

Iiama Prolite E1900S:

Solides und bedingt spieletaugliches LCD | Wie in allen LCDs dieser Marktübersicht kommt auch im Prolite E1900S ein TN-Panel zum Einsatz. Iiyama gibt eine Reaktionszeit von 5 Millisekunden an, in der Praxis ist das LCD davon weit entfernt: Im Farbkombinationstest messen wir 26 Millisekunden. Damit sind Ego-Shooter spielbar, aber bei schnellen Drehungen in **Quake 4 (dt.)** sind Schlieren erkennbar. Dank DVI-D-Eingang ist die Bildschärfe sehr gut, das dazugehörige Kabel suchen Sie allerdings vergebens in der Verpackung. Gut sind Farbbrillanz und die Bedienung des Bildschirmmenüs (OSD). Die Interpolation von kleineren Auflösungen (1.024x768 und 800x600) beherrscht der Prolite E1900S fast perfekt. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend bis gut: Die Abweichungen in der Helligkeit zwischen den verschiedenen Punkten liegen bei durchschnittlich 14 Prozent. Mit 28 Watt Leistungsaufnahme ist das LCD sparsam, dafür liegt der Stand-by-Verbrauch bei hohen 7 Watt. Für rund 260 Euro bekommen Sie ein gutes 19-Zoll-LCD, das den meisten Anwendern zum Spielen genügt.

Viewsonic VX912:

Gute Reaktionszeit | Neben voll spieletauglichen LCDs (VX924, VX922) baut Viewsonic auch Geräte für den kleinen Geldbeutel. Die Sparmaßnahmen am VX912 machen sich vor allem bei der Reaktionszeit bemerkbar. Mit 24 Millisekunden im Farbkombinationstest sind die meisten Spiele spielbar, doch **FIFA 2006** zum Beispiel zieht auf dem VX912 Schlieren. **Need for Speed: Most Wanted** oder **World of Warcraft** hingegen sind gut spielbar. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 120 bis 290 Candela pro Quadratmeter einstellen. Der Minimalwert ist zu hoch, er sollte nicht über 100 Candela pro Quadratmeter liegen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Ein Kritikpunkt ist die Helligkeitsverteilung: Einzelne Messpunkte am Rand weichen bis zu 19 Prozent vom Durchschnitt ab – das ist nur befriedigend. Mit der Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 hat der VX912 jedoch keine Probleme. Texte werden scharf und gut lesbar dargestellt. Der Preis des VX912 liegt bei rund 280 Euro, ein echtes Schnäppchen ist das Gerät damit nicht.

Hyundai Imagequest B91D:

Spieletaugliches und preiswertes Display | Die Hersteller-Angabe der Reaktionszeit lässt auf ein echtes Spieler-LCD hoffen, doch aus den 4 Millisekunden werden im Praxistest 24 Millisekunden Reaktionszeit. Damit reicht der Imagequest B91D nicht an die Schaltgeschwindigkeiten von anderen 4-ms-LCDs heran – die schaffen 14 bis 16 Millisekunden Reaktionszeit. Weitere Kritikpunkte sind OSD und Helligkeitsverteilung: Die Tasten des OSD und deren Beschriftung befinden sich an der Rückseite des LCDs, die Helligkeit ist bis zu 19 Prozent ungleichmäßig. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Imagequest B91D recht gut. Auch die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut. Die Helligkeit lässt sich zwar auf gute bis sehr gute 270 Candela pro Quadratmeter hochregeln, mit 150 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert jedoch viel zu hoch. Der Hyundai Imagequest B91D steht für rund 250 Euro beim Händler. Da die meisten Spiele schlierenfrei laufen, können Sie zugreifen.

Yakumo TFT 19 WJT:

LCD im 16:10-Format | Der Yakumo TFT 19 WJT hat nicht wie die anderen LCDs im Testfeld ein Seitenverhältnis von 5:4, sondern von 16:10. Der Bildschirm löst dabei mit 1.440x900 Bildpunkten auf. Die Farbkombinationsmessung ergibt eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden. Im subjektiven Spieletauglichkeitstest zeigt das LCD **F.E.A.R.**, **Call of Duty 2**, **Battlefield 2** und **Quake 4 (dt.)** nahezu schlierenfrei an, nur **FIFA 2006** ist bedingt spielbar. Die Helligkeit können Sie zwischen 60 bis 255 Candela pro Quadratmeter eingestellen. Zudem ist die Helligkeitsverteilung recht gut: Die Helligkeit weicht an den Rändern durchschnittlich nur neun Prozent vom Mittelpunkt ab. Der Yakumo TFT 19 WJT verfügt nur über D-Sub (RGB), eine DVI-Schnittstelle fehlt. Bedienung, OSD und Farbbrillanz sind befriedigend bis gut. Die Interpolation der Auflösung 800x600 macht dem LCD keine Schwierigkeiten, bei 1.024x768 wirkt das Bild allerdings geringfügig unscharf. Der günstige Preis (rund 220 Euro), das Breitbildformat und die gute Leistung sprechen für den Yakumo TFT 19 WJT. Nur der fehlende DVI-Eingang stört.

Miro TD592:

Schlichtes Display mit schlechter Helligkeitsverteilung | Der im PC-Weiß gehaltene Miro TD592 sieht ziemlich unspektakulär aus. Die gemessene Schaltgeschwindigkeit liegt bei 26 Millisekunden. Spiele wie **Battlefield 2** oder **F.E.A.R.** sind daher nur bedingt spielbar. Die Helligkeit des TD592 lässt sich von 130 bis 285 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die minimale Leuchtkraft ist allerdings zu hoch. Nicht gerade genügsam ist das LCD beim Energieverbrauch: Das Display zieht 32 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus verbraucht es viel zu hohe 8 Watt. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend: Die Messpunkte an den Rändern weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Farbbrillanz und Interpolation sind gut bis sehr gut. Die Auflösung 1.024x768 macht dem LCD kleinere Probleme. Das Bildschirmmenü (OSD) wird über vier Tasten bedient, diese sind ein wenig schwergängig – daher vergeben wir befriedigend bis gut. Mit dem Kauf des Miro TD592 sollten Sie warten, bis der Preis weiter sinkt.

Acer AL1916As:

Sehr preiswerter Flachmann von Acer | Der AL1916As kostet nur 210 Euro und ist damit das preiswerteste 19-Zoll-LCD im Testfeld. Trotzdem schafft es Acer, einen Monitor mit akzeptabler Leistung zu bauen. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend bis gut, die Abweichungen in der Helligkeit liegen bei durchschnittlich 14 Prozent. Bedienung, OSD sowie Farbbrillanz sind gut; die Interpolation kleinerer Auflösungen ist sogar gut bis sehr gut. Gespart hat Acer unter anderem bei der Ausstattung, so fehlt der DVI-Eingang. Zudem erreicht das LCD nur eine befriedigende Leuchtkraft von maximal 200 Candela pro Quadratmeter. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 25 Millisekunden. Damit ist der Acer AL1916As für die meisten Spiele geeignet. Der Stromverbrauch ist mit 35 Watt recht hoch, im Stand-by zieht das LCD immer noch 7 Watt aus dem Netz. Sollten Sie die kleinen Schwächen nicht stören, bekommen Sie mit dem AL1916As von Acer einen guten und vor allem billigen Monitor.

Hyundai Imagequest B71D:

Spieletauglicher Einsteigermonitor | Wie auch beim großen

Kaufberatung: Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

Helligkeitsverteilung
Gerade bei den preiswerten LCDs haben wir festgestellt, dass die Helligkeitsverteilung teilweise unregelmäßig ist. Die Abweichungen in der Leuchtkraft sollten zehn Prozent nicht übersteigen. Ab etwa 15 Prozent werden die Helligkeitsunterschiede mit dem Auge sichtbar.

Energieverbrauch
Die getesteten 17- und 19-Zoll-LCDs verbrauchen zwischen 28 und 35 Watt Strom. Wenn Sie den PC ausschalten, geht der Monitor in den Stand-by-Modus. In diesem Zustand werden immer noch 5 bis 8 Watt aufgenommen. Der Stand-by-Verbrauch sollte aber unter 3 Watt liegen.

Info: Schlierenbildung auf LCDs



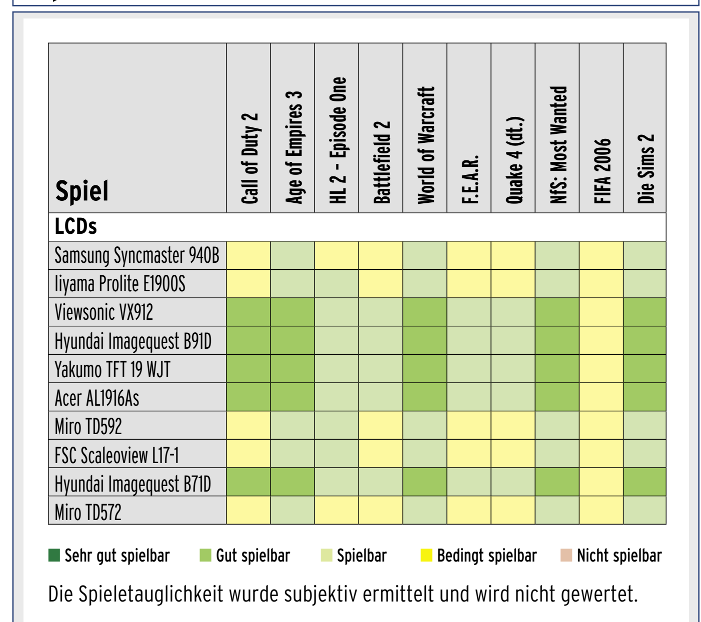
14 bis 19 Millisekunden:
Liegt die Reaktionszeit mit unserer Messmethode bei 14 bis 20 Millisekunden, so sind keine Schlieren auf dem Bildschirm sichtbar.



20 bis 26 Millisekunden:
Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 20 bis 25 Millisekunden sind leichte Schlieren erkennbar. Für die meisten Anwender und Spieler sind sie nicht störend.

Über 27 Millisekunden:
Wenn die Reaktionszeit im Farbkombinationstest über 27 Millisekunden liegt, wird eine deutliche Schlierenbildung bei schnellen Bewegungen in Spielen sichtbar.

Spielbarkeit Monitore



Spiel	Call of Duty 2	Age of Empires 3	HL 2 – Episode One	Battlefield 2	World of Warcraft	F.E.A.R.	Quake 4 (dt.)	NfS: Most Wanted	FIFA 2006	Die Sims 2
LCDs										
Samsung Syncmaster 940B	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar
Iiyama Prolite E1900S	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar
Viewsonic VX912	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Hyundai Imagequest B91D	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Yakumo TFT 19 WJT	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Acer AL1916As	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Miro TD592	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar
FSC Scaleoview L17-1	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar
Hyundai Imagequest B71D	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Miro TD572	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

Die Spieletauglichkeit wurde subjektiv ermittelt und wird nicht gewertet.

Typberatung: LC-Displays

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware



Marco Albert
Redakteur
Bereich
Monitore

- Spielt viel und besteht auf einen DVI-Eingang
- Design ist wichtig

Fazit: Wenn ich jetzt ein LCD kaufen müsste, würde ich mich für den Hyundai Imagequest B91D entscheiden. Reaktionszeit und Preis sind gut. Die kleinen Mängel am OSD und der Helligkeitsverteilung kann ich locker verschmerzen.



Lars Craemer
Redakteur
Bereich
Komplett-PCs

- Braucht kein großes LCD
- Will möglichst wenig Geld ausgeben

Fazit: Dass ein preisgünstiges LCD nicht schlecht sein muss, beweist Fujitsu Siemens mit dem Scaleoview L17-1. Bis die Preise für 19-Zoll-Breitbildschirme unter 200 Euro sinken, reicht mir der Scaleoview zum Zocken völlig aus.

Frank Stöwer
Redakteur
Bereich
Spiele

- Reaktionszeit ist zweitrangig
- Arbeitet und spielt

Fazit: Für mich kommt nur der Samsung Syncmaster 940B infrage. Das LCD lässt sich vernünftig einstellen (Höhe und Neigung) und bietet Pivot (90-Grad-Drehung) für die Ansicht kompletter A4-Seiten. Die 290 Euro sind ebenfalls akzeptabel.

Bruder B91D fehlt beim Imagequest B71D das DVI-Kabel im Lieferumfang. Hyundai gibt 4 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit an. Unsere Testmethode ergibt eine Reaktionszeit von 24 Millisekunden für den Imagequest B71D. Damit sind Spiele wie **Civilization 4** oder **World of Warcraft** für das LC-Display kein Problem, doch **FIFA 2006** ist nur bedingt spielbar. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 305 Candela pro Quadratmeter hochregeln, mit 150 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert jedoch zu hoch. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt das LCD ebenfalls Schwächen: Die Messpunkte weichen durchschnittlich 15 Prozent voneinander ab. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Imagequest B71D recht gut. Der B71D hat wie der B91D die Tasten für das OSD an der Rückseite. Für gerade einmal 190 Euro bekommen Sie mit dem Imagequest B71D ein überwiegend spieletaugliches LCD.

Miro TD572:

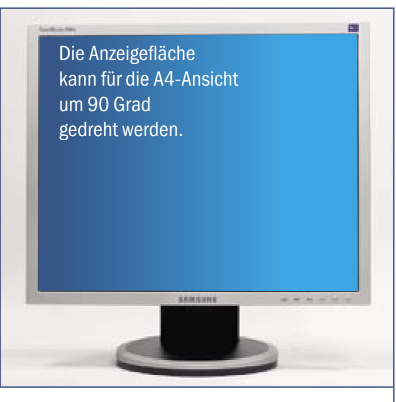
Ordentliches Office-LCD | Der Farbkombinationstest ergibt für den Miro TD572 eine Reaktionszeit von 27 Millisekunden, daher ist eine Schlierenbildung bei **Call of Duty 2**, **Battlefield 2**, **F.E.A.R.**, **Quake 4 (dt.)** und **FIFA 2006** erkennbar. Mit dem PC verbinden Sie das LCD per DVI-D oder D-Sub (RGB). Die notwendigen Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Das Display zieht 31 Watt aus dem Stromnetz, im Stand-by-Modus sind es viel zu hohe 8 Watt. Die Helligkeit des TD572 lässt sich von 80 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen, damit können Sie das Display für jede Aufgabe und jedes Raumlicht anpassen. Auch an der Helligkeitsverteilung gibt es wenig zu meckern: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich acht Prozent vom Mittelpunkt ab, das ist gut. Wollen Sie das LCD überwiegend für Office oder Strategiespiele nutzen, greifen Sie zum Miro TD572.

Fazit:

Überraschend gute Ergebnisse für die billigen LCDs | Die Wertungen der zehn getesteten Flachbildschirme liegen recht nah beieinander. Die Noten reichen von 2,07 bis 2,26. Das liegt wohl daran, dass alle Hersteller die gleichen TN-Panels einsetzen – auch wenn die Datenblätter anderes vermuten lassen. Insgesamt können wir ein positives Resümee ziehen: Selbst Profispieler finden unter den zehn Testkandidaten das passende LC-Display. Nur die Helligkeitsverteilung lässt bei den Geräten von Iiyama, Viewsonic, Hyundai, Miro (TD592) und Acer Wünsche offen. Auch beim Einblickwinkel der getesteten LCDs müssen Sie Abstriche machen. Bei den günstigen Preisen werden sicher auch Sparfüchse den passenden Flachbildschirm finden. (ma)

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:





Die Anzeigefläche kann für die A4-Ansicht um 90 Grad gedreht werden.

Samsung Syncmaster 940B

Die sehr gute Ausstattung und die gute Leistung bringen dem Samsung Syncmaster 940B den Testsieg unter den 19-Zöllern.

Laut Samsung erreicht der Syncmaster 940B eine Reaktionszeit von 8 Millisekunden, im Farbkombinationstest messen wir allerdings 28 Millisekunden. Ego-Shooter wie **Call of Duty 2** oder **Quake 4 (dt.)** sind damit nur bedingt spielbar. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Syncmaster 940B gut bis sehr gut. Die Farbbrillanz ist gut, doch die Helligkeitsverteilung ist etwas unregelmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen durchschnittlich elf Prozent voneinander ab. Die Leuchtkraft des LCDs reicht von 100 bis 300 Candela pro Quadratmeter. Das LCD lässt sich um 360 Grad drehen, um 45 Grad neigen und um 50 Millimeter in der Höhe verstellen. Gelegenheitsspieler werden am Syncmaster 940B Freude haben. (ma)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle

Preis: € 290,- **Preis-Leistg.:** Gut

GESAMTWERTUNG **2,07**



Mit einem Druck auf die transparente Taste wird das LED-Licht eingeschaltet.



Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1

Unter den drei getesteten 17-Zoll-LCDs schneidet der Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1 am besten ab.

Der Scaleoview L17-1 hat gleich drei Signaleingänge: Zum Anschluss an den oder die PC(s) stehen zweimal D-Sub (RGB) und einmal DVI-D zur Verfügung. Zudem verfügt das LCD über ein LED-Licht für lange Spielenächte. Die Reaktionszeit liegt bei gemessenen 26 Millisekunden. Völlig schlierenfrei sind damit nur Strategiespiele. Die Helligkeit des 17-Zöllers lässt sich von 60 bis 215 Candela pro Quadratmeter einstellen – das ist gut. Ebenfalls gut sind OSD-Bedienbarkeit, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung. Die Abweichungen in der Leuchtkraft liegen bei neun Prozent. Gut bis sehr gut ist die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600. Der Scaleoview L17-1 wird schon für 180 Euro angeboten, damit ist das LCD ein Schnäppchen. (ma)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle

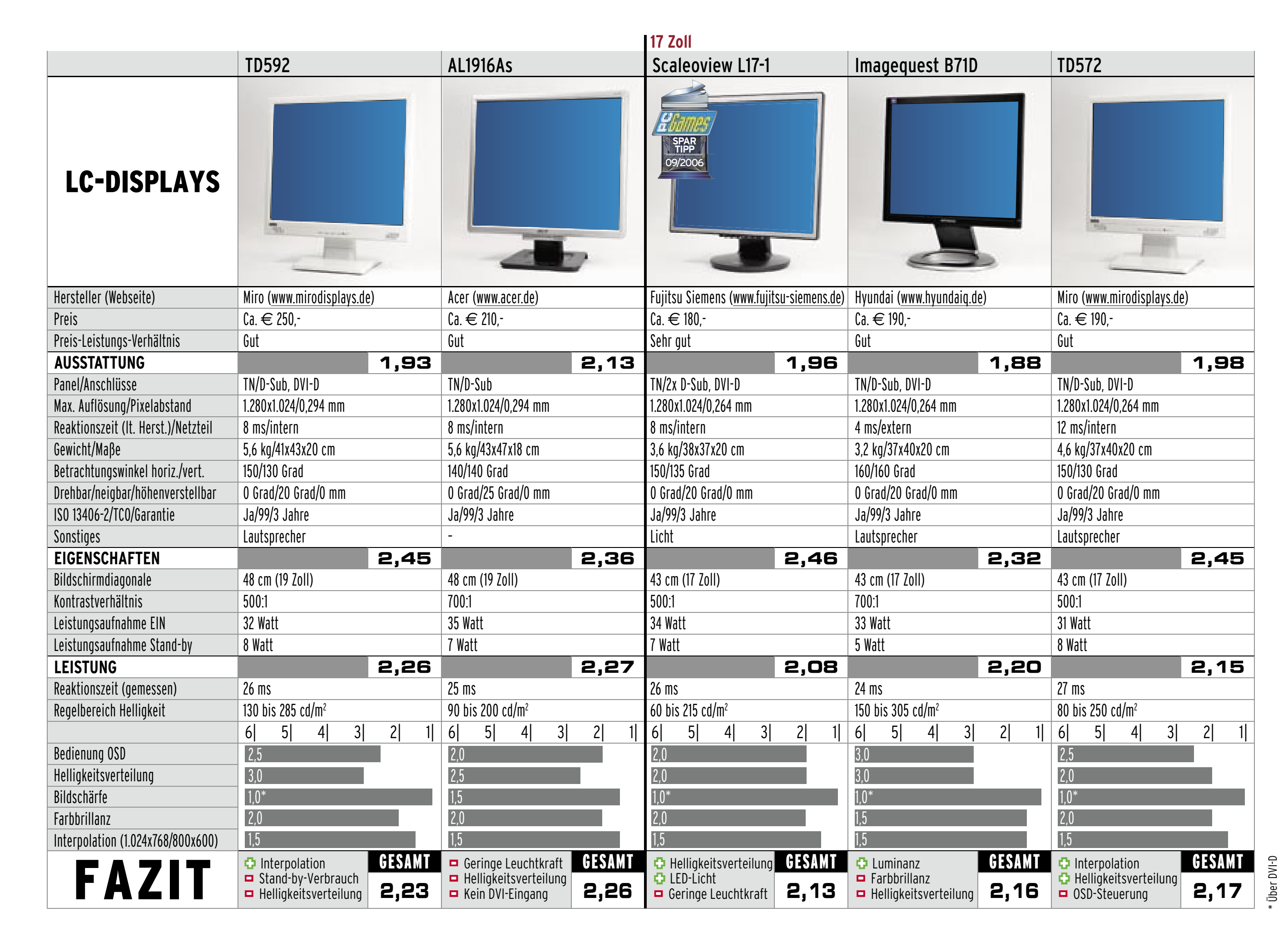
Preis: € 180,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

GESAMTWERTUNG **2,13**

19 Zoll

LC-D ISPLAYS	Syncmaster 940B	Prolite E1900S	VX912	Imagequest B91D	TFT 19 WJT
Hersteller (Webseite)	Samsung (www.samsung.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)	Yakumo (www.yakumo.de)
Preis	Ca. € 290,-	Ca. € 260,-	Ca. € 280,-	Ca. € 250,-	Ca. € 220,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	**1,69**	**1,78**	**1,96**	**1,86**	**2,13**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.440x900/0,285 mm
Reaktionszeit (lt. Herst.)/Netzteil	8 ms/intern	5 ms/intern	8 ms/intern	4 ms/extern	8 ms/intern
Gewicht/Maße	5,5 kg/41x41x20 cm	4,5 kg/41x47x21 cm	5,3 kg/43x47x20 cm	3,3 kg/41x43x20 cm	4,8 kg/45x38x19 cm
Betrachtungswinkel horiz./vert.	160/160 Grad	150/135 Grad	140/125 Grad	160/160 Grad	140/130 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	360 Grad/45 Grad/50 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/03/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	Pivot	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	**2,34**	**2,34**	**2,39**	**2,32**	**2,44**
Bildschirmdiagonale	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)
Kontrastverhältnis	700:1	700:1	550:1	700:1	500:1
Leistungsaufnahme EIN	33 Watt	28 Watt	31 Watt	33 Watt	33 Watt
Leistungsaufnahme Stand-by	7 Watt	7 Watt	5 Watt	5 Watt	7 Watt
LEISTUNG	**2,11**	**2,15**	**2,10**	**2,22**	**2,11**
Reaktionszeit (gemessen)	28 ms	26 ms	24 ms	24 ms	25 ms
Regelbereich Helligkeit	100 bis 300 cd/m²	85 bis 250 cd/m²	120 bis 290 cd/m²	150 bis 270 cd/m²	60 bis 255 cd/m²
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Bedienung OSD	1,0	2,0	1,5	3,0	2,5
Helligkeitsverteilung	2,0	2,5	3,0	3,0	2,0
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,5
Farbbrillanz	2,0	2,0	2,0	1,5	2,0
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	1,5	1,5	1,5	2,0
FAZIT	+ Ausstattung + Interpolation + OSD-Steuerung GESAMT **2,07**	+ Interpolation + Stromverbrauch − Helligkeitsverteilung GESAMT **2,11**	+ Reaktionszeit + Luminanz − Helligkeitsverteilung GESAMT **2,13**	+ Farbbrillanz + Reaktionszeit − Helligkeitsverteilung GESAMT **2,16**	+ Breitbildformat − Kein DVI-Eingang − OSD-Steuerung GESAMT **2,18**

* Über DVI-D



17 Zoll

LC-DISPLAYS	TD592	AL1916As	Scaleoview L17-1	Imagequest B71D	TD572
Hersteller (Webseite)	Miro (www.mirodisplays.de)	Acer (www.acer.de)	Fujitsu Siemens (www.fujitsu-siemens.de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)	Miro (www.mirodisplays.de)
Preis	Ca. € 250,-	Ca. € 210,-	Ca. € 180,-	Ca. € 190,-	Ca. € 190,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	**1,93**	**2,13**	**1,96**	**1,88**	**1,98**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub	TN/2x D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit (lt. Herst.)/Netzteil	8 ms/intern	8 ms/intern	8 ms/intern	4 ms/extern	12 ms/intern
Gewicht/Maße	5,6 kg/41x43x20 cm	5,6 kg/43x47x18 cm	3,6 kg/38x37x20 cm	3,2 kg/37x40x20 cm	4,6 kg/37x40x20 cm
Betrachtungswinkel horiz./vert.	150/130 Grad	140/140 Grad	150/135 Grad	160/160 Grad	150/130 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher	-	Licht	Lautsprecher	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	**2,45**	**2,36**	**2,46**	**2,32**	**2,45**
Bildschirmdiagonale	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	43 cm (17 Zoll)	43 cm (17 Zoll)	43 cm (17 Zoll)
Kontrastverhältnis	500:1	700:1	500:1	700:1	500:1
Leistungsaufnahme EIN	32 Watt	35 Watt	34 Watt	33 Watt	31 Watt
Leistungsaufnahme Stand-by	8 Watt	7 Watt	7 Watt	5 Watt	8 Watt
LEISTUNG	**2,26**	**2,27**	**2,08**	**2,20**	**2,15**
Reaktionszeit (gemessen)	26 ms	25 ms	26 ms	24 ms	27 ms
Regelbereich Helligkeit	130 bis 285 cd/m²	90 bis 200 cd/m²	60 bis 215 cd/m²	150 bis 305 cd/m²	80 bis 250 cd/m²
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Bedienung OSD	2,5	2,0	2,0	3,0	2,5
Helligkeitsverteilung	3,0	2,5	2,0	3,0	2,0
Bildschärfe	1,0*	1,5	1,0*	1,0*	1,0*
Farbbrillanz	2,0	2,0	2,0	1,5	2,0
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
FAZIT	+ Interpolation − Stand-by-Verbrauch − Helligkeitsverteilung GESAMT **2,23**	− Geringe Leuchtkraft − Helligkeitsverteilung − Kein DVI-Eingang GESAMT **2,26**	+ Helligkeitsverteilung + LED-Licht − Geringe Leuchtkraft GESAMT **2,13**	+ Luminanz − Farbbrillanz − Helligkeitsverteilung GESAMT **2,16**	+ Interpolation + Helligkeitsverteilung − OSD-Steuerung GESAMT **2,17**

* Über DVI-D

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 350,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 270,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 530,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 500,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 540,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 450,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 470,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 270,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 340,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 240,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 410,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	46,4 Fps	48,4 Fps	2,03
Asus EN7800GTX	ca. € 360,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4 Sone	47,3 Fps	49,3 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	Passiv	43 Fps	44,1 Fps	2,11
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme	ca. € 330,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/700 MHz	3,1 Sone	78 Fps	43 Fps	2,19
Evga 7900 GT CO Superclocked	ca. € 340,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 Fps	59,7 Fps	2,19
Gainward Bliss 7900 GT PCX	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	3,1 Sone	43 Fps	44,1 Fps	2,21
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus EN7600GT Silent	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	Passiv	68,5 Fps	33 Fps	2,23
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 200,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36
Gainward Bliss 7600 GT PCX	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,39

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VA1912w (19 Zoll)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,08
Asus PW191 (19 Zoll)	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	50 bis 260 cd/m2	-	2,09



MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 160,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 150,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 80,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 65,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 90,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 160,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	ca. € 75,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 210,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 290,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 150,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 90,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 200,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 60,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 190,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 180,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	ca. € 130,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915P Combo	ca. € 90,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	ca. € 130,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 110,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	ca. € 120,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM, unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Beste Timings DDR400	Beste Timings DDR500, 2,8 Volt	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 170,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	Nicht möglich	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	Nicht möglich	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000BIU2-2GBHV	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-2-8	1,88

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 30,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63

Die wichtigsten Spiele-Prozessoren

Opteron 250

Kern: Sledgehammer
SSE3/SSE4: Nein/Nein
Anzahl Kerne: 1
Kernfrequenz: 2.400 MHz
L2-Cache: 1x1.024 KByte
TDP: 84 Watt
Preis: Ca. € 280.-

Athlon 64 4000+

Kern: San Diego
SSE3/SSE4: Ja/Nein
Anzahl Kerne: 1
Kernfrequenz: 2.400 MHz
L2-Cache: 1x1.024 KByte
TDP: 89 Watt
Preis: Ca. € 250.-

Athlon 64 X2 4800+

Kern: Toledo (Sockel 939)
SSE3/SSE4: Ja/Nein
Anzahl Kerne: 2
Kernfrequenz: 2.400 MHz
L2-Cache: 2x1.024 KByte
TDP: 110 Watt
Preis: Ca. € 570.-

Intel Core 2 Duo E6800

Kern: Conroe
SSE3/SSE4: Ja/Ja
Anzahl Kerne: 2
Kernfrequenz: 2.930 MHz
L2-Cache: 1x4.096 KByte
TDP: 75 Watt
Preis: Ca. € 999.-

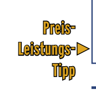
Tipp der Redaktion

Thomas Schmitz
Bereich: Prozessoren

Intels Core 2 Duo E6800 kommt mit einer komplett neuen Architektur daher und schlägt jede AMD-CPU, ist jedoch nicht ganz billig. Für die Hälfte des Preises erhalten Sie einen noch immer sehr leistungsstarken Athlon 64 X2 4800+. Sehr gut zum Übertakten eignet sich der Opteron 250: 3 GHz und mehr sind möglich.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 85,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 230,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 380,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 280,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 130,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 85,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 50,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 45,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02



STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 150,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 280,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

ASROCK AM2NF4G-SATA2



Hersteller: Asrock

Preis: € 60,-

Website: www.asrock.com

WERTUNG: 2,12

Das Asrock ist für 60 Euro eines der günstigsten AM2-Boards auf dem Markt, die integrierte Grafikeinheit Geforce 6100 ist für Spiele jedoch untauglich: **Need for Speed Most Wanted** läuft bei niedrigsten Details mit 17 Fps (1.024x768, kein FSAA/AF). Die Southbridge Nforce410 bietet 100-MBit-LAN und zwei SATA-II-Ports.Sonst herrscht auf der Mikro-ATX-Platine Platzmangel: So gibt es nur einen PCI-E-x1- und zwei gewöhnliche PCI-Slots. CPU-Kühler mit niedrigen Heatpipes und Grafikkarten mit Halterungen oder einem Kühler auf der Rückseite können Sie nicht einbauen. (ts)

COMPAD MOUSEFLEX



Hersteller: Compad

Preis: € 15,-

Website: www.com-pad.com

WERTUNG: 1,55

Die Mauskabelhalterung besteht aus flexiblem Gummi. Der breite, schwere Standfuß ist an der Unterseite gummiert, daher verrutscht das Gerät auch bei kräftigen Zugbewegungen nicht. Das Hineindrücken des Mauskabels (empfohlener Durchmesser: 2,5 bis 3,5 mm) in die Führung erfordert Kraft. Dafür ist es optimal fixiert und verrutscht oder verdreht sich nicht. Der Kunststoffarm ist ausreichend flexibel. Es entsteht keine Zugkraft auf das Kabel und der Spieler hat das Gefühl, mit einer schnurlosen Maus zu spielen. (ts)

ASUS PHYSX P1



Hersteller: Asus

Preis: € 230,-

Website: www.asus.de

WERTUNG: –

Die PhysX P1 spricht den ambitionierten Spieler an, der neben hohen Fps auch ein realistisches Erlebnis will. Im Gegensatz zur BFG-Karte kommt das Asus-Pendant reichhaltig ausgestattet daher. Neben Treiber- und Demo-CDs liegt auch die Vollversion von **Ghost Recon 3** der rund 230 Euro teuren Karte bei. Entgegen früherer Ankündigungen verfügt die PhysX P1 auch nur über 128 MByte – wie die BFG-PhysX-Karte. Die Performance liegt auf dem Niveau der BFG-Version. Aufgrund fehlender Testkriterien vergeben wir derzeit noch keine Wertung. (ts)

KOPFHÖRER/HEADSETS

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 65,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10

MÄUSE

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	2,03

TASTATUREN



	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 40,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

Gamepads



	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

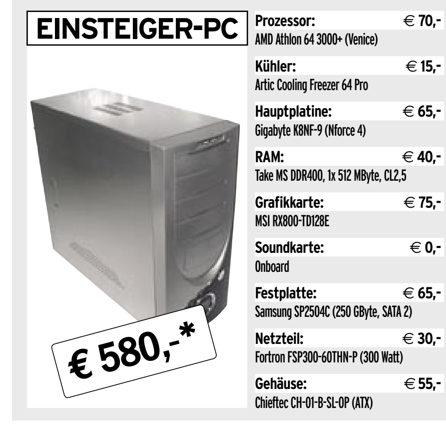
Joysticks



	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



€ 580,-*

Prozessor: € 70,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro

Hauptplatine: € 65,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)

RAM: € 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 75,-
MSI RX800-TD128E

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 55,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



€ 1.135,-*

Prozessor: € 210-
Intel Core 2 Duo E6300

Kühler: € 50,-
Zalman CNPS9500 AM2

Hauptplatine: € 65,-
Gigabyte 965P-DS3 (i965X)

RAM: € 160,-
Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4

Grafikkarte: € 285,-
Asus Extreme N7900GT

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 80,-
Seasonic SS-500HT (500 Watt)

Gehäuse: € 55,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC



€ 2.270,-*

Prozessor: € 560,-
Intel Core 2 Duo E6700

Kühler: € 50,-
Zalman CNPS9500 AM2

Hauptplatine: € 200,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)

RAM: € 210,-
OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4

Grafikkarte: € 790,-
2x Sapphire Ati X1900 XT

Soundkarte: € 95,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 80,-
Enermax Liberty (500 Watt)

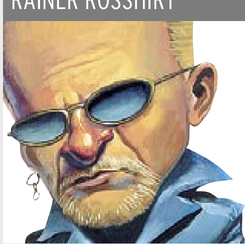
Gehäuse: € 55,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Geht es nur mir so, dass ich mich als zahlender Kunde immer öfter als Opfer einer Industrie sehe, deren Entwickler schallend lachen, wenn sie an mich denken?

Aufgefallen ist es mir das erste Mal so richtig, als ich bei einem Freund (bisher stets PC-Verweigerer) den ersten Computer aufstellte. Bald kam die Frage, wie man denn das Ding ausmacht. „Ganz einfach! Zum Ausschalten musst du zuerst auf Start klicken.“ Klingt unlogisch – ist es auch. Dass man sich daran gewöhnt hat, macht solche Aktionen nicht geistreicher. Mein gutes altes Handy ließ sich übrigens nur einschalten, wenn man die Taste für „Auflegen“ betätigte. Hier ist doch schon fast böser Wille am Werk. Hat man allen Widrigkeiten zum Trotz das neue Gerät (da der Vorgang immer erschreckende Ähnlichkeiten aufweist, sind Art und Marke belanglos) in Betrieb genommen, folgt meist der Blick ins Handbuch. Es ist beängstigend zu sehen, wie viele Handbücher Informationen ebenso gut vermitteln können wie Rauchzeichen der Hobi-Indianer. Wer rechnet schon ernsthaft damit, die eben aufgetauchte Fehlermeldung wirklich im Handbuch vorzufinden? Immer wieder beschleicht mich der Verdacht, Handbücher sind nicht dazu da, um uns den Umgang mit einem Produkt zu erleichtern, sondern um dessen umfassende Nutzung möglichst lange zu verhindern und so die Garantiefrist zu schonen. Versuchen wir also etwas entspannendes und sehen uns einen Film auf DVD an – zumindest funktioniert der Player ohne Studium des Buches und wird per Einschalter in Gang gesetzt. Bravo! Aber statt des Films erwarten mich zuerst Copyright-Hinweise in fünf Sprachen. Natürlich ist die Taste „Skip“ derweil gesperrt. Danach beginnt endlich der Film. Nein, nicht der, den ich eigentlich sehen wollte, sondern der mit den kreischenden Gören. „Wann kommt Papa wieder“? „Noch 99 Mal singen“. Und noch vor dem Hauptfilm habe ich ein schlechtes Gewissen wegen der vielen Raubkopien. Dass ich die Original-DVD erworben habe und die bösen Kopierer diesen Müll gar nicht sehen müssen, tut dabei nichts zur Sache. Hallo liebe Industrie: Warum muss ich mich euren Produkten anpassen, statt diese sich an mich? Oder habt ihr vor, mir irgendwann Geld zu geben, statt ich euch?

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Rumpelkammer

Sehr geehrter Herr R. Rosshirt,
da ich Ihre Rumpelkammer immer als Erstes lese, habe ich eine einfache Frage an Sie: Warum steht die Rumpelkammer immer am Heftende? Da so viele die Rumpelkammer als Erstes lesen, wäre es da nicht praktischer, die Rumpelkammer an den Heftanfang zu stellen?
MfG Ralf E.

P.S.: Auch ich trete für eine Erweiterung der Rumpelkammer und ein Schafposter ein!

Zum einen gab es nie eine bewusste Planung, wo die Rumpelkammer zu stehen hat. Dies hat sich im Laufe der Äonen so ergeben und der heutige Standpunkt ist gewissermaßen Tradition. Ich persönlich finde ja, dass die einleitenden Worte unserer Frau Fröhlich viel besser zum Eingangsbereich unseres Magazins passen. Zum anderen gibt es auch viele „Rückwärtsleser“, die sich stets einen ersten Überblick über unser Heft verschaffen, indem sie die Sache von hinten angehen. Diese Klientel würden wir mit Ihrer Lösung nur unnötig erschrecken. Einen echten Vorteil sehe ich durch den Standortwechsel sowieso nicht. Und sind wir doch ehrlich – die Begriffe „Rumpelkammer“ und „praktisch“ in einem Satz zu nennen, ist ein sehr kühner Gedankensprung. Die Sache mit dem Schaf ist doch eigentlich schon vorbei, oder irre ich mich da etwa? Und zur geforderten Erweiterung kann ich nur auf den Mephi-Plan (siehe Brief rechts: Vor- und Abschlag) verweisen. Wir könnten es uns natürlich auch ganz einfach machen, und Sie einfach fragen, auf was Sie denn verzichten würden, für eine Erweiterung meiner Seiten? Und wenn wir Freunde bleiben wollen, reiten Sie bitte nicht noch weiter auf der Werbung herum!

Problem und Lösung

Hallo,
*ich kaufe ab und zu die PC Games. Nun habe ich aber seit längerem ein Problem mit meinem PC von *Zensiert*. Die Werte im Benchmark liegen deutlich schlechter als sie sein sollten. Eine Festplattenformatierung hat nix gebracht. Bei der Hardware-Installation findet der Computer ein Gerät und identifiziert es als unbekanntes Gerät und findet keinen Treiber dafür. Woran liegt das? Ebenso kann das Mainboard keinen weiteren RAM-Speicher ab (an dieser Stelle folgten ein paar hundert Zeichen Infos zum PC). Ich hoffe, Sie können mir helfen, da ich als Laie damit überfordert bin!!!*
Maikel

Ich denke, dass diese Probleme von unserem Techniker schon in wenigen Stunden gelöst werden können. Allerdings ist das per E-Mail, Telefon oder Telepathie schlecht möglich und müsste vor Ort geschehen. Da Sie vermutlich keine Zeit haben, den PC zu uns zu bringen, wäre es sinnvoller, wenn unser Techniker zu Ihnen kommt. Spontan stellt sich da natürlich die Frage, wie Sie Anfahrt, Stundenlohn etc. zu bezahlen gedenken. Da wir Sie nicht kennen, sehen Sie sicher ein, dass Schecks, Wechsel und Schwüre leider nicht angenommen werden können. Dass der zu entrichtende Betrag im zweistelligen Bereich bleibt, ist auszuschließen. Falls Ihnen das zu teuer ist, könnte ich Ihnen an dieser Stelle ein erschreckend kreatives Angebot machen! Sie wenden sich an den Hersteller des PCs, der uns einen adäquaten Ersatz schickt, während unser Techniker mit Ihrem PC beschäftig ist. Somit wären nur noch die Spesen von Ihnen zu begleichen! Falls auch hier noch Ihr Geldbeutel zucken sollte, bliebe als letzte Lösung die Anschaffung geeigneter Fachliteratur und der eigenhändige Griff zu Schraubendreher und kostenloser Universal-Treiber-CD. Die kommen meist in katholischen Gemeinden mit ungebrochenem Gottvertrauen vor und wurden erfunden, um Stützkäufe bei Herstellern von Feuerlöschern zu forcieren.

Treiber

Hallo PC Games,
Könnt ihr einem Einsteiger ganz kurz erklären, warum bei mir immer Meldungen von einem fehlenden Treiber erscheinen?
Grüße von Andreas

Bei dir erscheinen diese Meldungen? Ich fürchte, dass dir in solch einem Fall nur ein guter Psychologe helfen kann. In Extremfällen eventuell ein Exorzist. Wären diese Meldungen auf dem Monitor deines PCs erschienen, hätte ich dir helfen können. Dein Betriebssystem benötigt Treiber, die machen nie Probleme und funktionieren immer. Sie dienen dazu, Plunder wie Scanner, Digicam und ähnliches halbwegs unauffällig dem System unterzujubeln. Gelegentlich sind sie auch für wichtige Sachen (Grafikkarten et cetera) vorhanden – verweigern dann aber gern die Zusammenarbeit mit dem Betriebssystem. Treiber besitzen eine extrem kurze Lebensdauer. Zwei Wochen alte Exemplare gelten als historisch wertvoll. Auftreten nur in Rudeln, wobei sie sich gern gegenseitig behindern. Merke: Wenn es funktioniert – um Himmels Willen nicht reparieren!

Vor- und Abschlag

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich bin begeisterter Leser der PC Games und großer Fan Ihrer Rumpelkammer. Nun überkam mich bei Ihrem letzten Heft ein Geistesblitz, den ich Ihnen unbedingt mitteilen möchte. Von Werbung bin ich nicht sehr angetan, deswegen nun folgender Vorschlag: Ich habe festgestellt, dass die PC Games circa zu 20 bis 25 Prozent aus Werbung besteht. Wenn man davon Prozent abzweigen könnte, also insgesamt circa 10 Prozent des Heftvolumens, dann könnte man damit Ihre Rumpelkammer um etwa 600 Prozent vergrößern. Dies wäre sehr viel erheiternder als das ständige Überfliegen von Werbung für PC-Spiele, die sich sowieso niemand kaufen wird. Vielleicht wäre es möglich, für diese grandiose Idee ein schickes „Rossi- Fanpaket“ zu bekommen, es wird doch sicherlich etwas in dieser Richtung vorhanden sein? Ansonsten möchte ich Ihnen dringend nahe legen, ein solches schnellstens in Erwägung zu ziehen!
Mit freundlichen Grüßen: Mephi

Eingangs möchte ich einwenden, dass Sie sich bitte kundig machen, wie Werbung funktioniert. Ob Sie diese Seiten nun gut finden oder nicht – Sie profitieren auf jeden Fall davon, da die Werbeerlöse wesentlich mehr dazu beitragen dieses Heft zu finanzieren, als das lächerlich geringe Entgelt, dass wir von unseren Lesern dafür einfordern! Wenn ich Ihrer überaus komplexen, mathematischen Rechnung richtig folgen kann (nein, ich möchte keinesfalls eine noch genauere Erklärung!), dann würden sich meine Seiten nach dem Mephi-Plan um 15 Seiten erhöhen – zuzüglich natürlich meiner bereits vorhandenen 2,5 Seiten. Per anno wären wir dann auf 210 Seiten. Ganz abgesehen davon, dass selbst mir nicht so viel Unfug geschrieben wird, um den ganzen Platz zu füllen, bereitet nicht nur mir die Vor-

Homepage des Monats

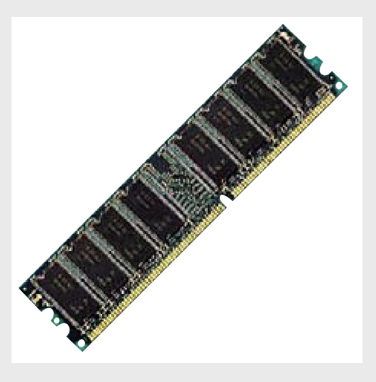
www.friend-stream.de
Selbst Betreiber eines Webradios befinden sich unter unseren Lesern.

Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(R) RAM, Das



Kurzform von „Random Access Memory“. Der Speicherchip, in dem sich Anwendungsprogramme und Daten befinden. Wohl das inflationärste Bauteil im Computer. Wurden die Bauteile anfänglich noch in „Kilo“ gemessen und RAM bezog sich primär auf den Umgang mit dem User (Richtig arm machen), ist heuer bereits „Giga“ Standard und der Preis so verfallen, dass Ladendiebe mit einem gewissen Stolz nur noch unwillig zugreifen. Heutige Anwendungen sind besonders speicherhungrig, da ja immerhin der Hintergrund von Windows mindestens 199 Millionen Farben haben sollte, im Hintergrund ein MP3 in DD 5.1 dudelt, während der Messenger stets online Kontakt mit der Umwelt hält und ein paar Megabyte noch für die aktuellsten Viren reserviert sind. All das bereits bei einer simplen Textverarbeitung, die früher noch mit 64 Kilobyte RAM (Richtig arg mager) zu realisieren war.

PC-Games-Leser des Monats

Nein, ich habe auch keine Ahnung, was uns Jan damit sagen will.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

www.mutierte-streichhoelzer.de/deutsch/index.html
Es gibt wirklich nichts, wofür sich nicht ein Sammler findet.



www.stardoll.com
Erinnern Sie sich noch an Papierpüppchen? Das war gestern!



www.hardwareschrott.de
Kultseite für Hardware-Schrauber: Absurde Ideen, um Hardware unfreiwillig zu vernichten.

stellung Kopfschmerzen, dass meine Seiten irgendwann **Krieg und Frieden** wie ein Taschenbüchlein erscheinen lassen. Sie sollten auch unbedingt bedenken, dass ich mir mit meinen Schreibereien nicht nur Freunde mache und 600 Prozent mehr zerstochene Reifen ein ernst zu nehmendes Problem finanzieller Art für mich darstellen würden.

Beta-Tester

Hallo,

durch einen Freund habe ich erfahren, dass man als Beta-Tester viel Geld verdienen kann, Ich möchte gern Näheres darüber erfahren. Bitte sendet mir doch mal eine Übersicht an Anbietern und eine Kurzinfo, worauf ich achten muss.

Mit freundlichen Grüßen

Racker

Man müsste erst einmal klären, wie Sie denn das Wort „viel" definieren. Ich kenne zwar Beta-Tester, aber ich kenne keinen reichen Beta-Tester. Falls wir eine Übersicht mit Anbietern solcher (womöglich auch noch bezahlter) Stellen hätten, würden wir diese auch publizieren. Hinzu kommt, dass Sie nicht der Erste sind, der gern durch das Spielen ein erkleckliches Zubrot verdienen würde. Aus diesem Grunde halten sich Infos über diesbezügliche (und freie!) Stellen auch nicht ganz so lange wie ein Schneeball im Backofen. Warum muss eigentlich immer ich den Buhmann spielen und Kinderträume platzen lassen? Ach ja – es fällt mir wieder ein. Weil ich es gern tu!

Der Programmierer

Wie kann ich ein professionelles Spiel programmieren? Was brauche ich dazu, wie viel kostet die Software und was kann man damit verdienen?

Gruenwald

Die Frage bezieht sich jetzt auf Sie allein, also Singular? In dem Fall ist Frage eins fix beantwortet. Gar nicht. Dass ein Einzelner ein professionelles Spiel programmiert, ist schlicht unmöglich. Da diese Frage immer wieder gestellt wird, bin ich es langsam irgendwie leid, immer aufs Neue darauf zu antworten. Ich gebe vielleicht einen Leitfaden heraus. Arbeitstitel: „Reich und berühmt über Nacht mit Software-Programmierung. Vier einfach Schritte, die garantiert zum Erfolg führen". Was man mit einem Spiel verdienen kann? Einige Millionen Euros sind schon drin, wenn es wirklich professionell umgesetzt wurde und es von den Kunden gemocht wird. Dass man dazu allerdings erst ein paar Millionen (minus x) investieren muss, ist der kleine Haken an der Sache, den Sie hoffentlich eingeplant haben. Ach ja, ich hab noch eine Frage vergessen: Was Sie dazu brauchen? Das ist schwer. Dazu brauchen Sie nämlich etwas, dass Sie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht haben: Talent!

Gestoiber

Hallo Rainer,

nur zwei einfache Fragen von mir. Wurde mein Vorschlag zum Schnappschuss des Monats (Ausgabe 08) angenommen, wenn nein, warum nicht? Und war das wirklich der Stoiber im Hubschrauber?

Beste Grüße von Marc Lehmann

Kannst du nicht selbst nachsehen, ob dein Vorschlag angenommen wurde? Ich habe echt keine Lust, jedem das Näslein zu putzen. Werde ich demnächst auch noch gefragt, wie das Wetter momentan bei dir ist, eo dein Haustürschlüssel liegt und was es zu Mittag geben soll? Ein wenig mehr Eigeninitiative schadet bestimmt nicht. Versuchs es doch einmal, du würdest dich wundern! Zudem gewöhnt man sich schnell daran und mag Eigeninitiative bald nicht mehr missen. Warum jetzt aber ausgerechnet dein Vorschlag nicht angenommen wurde, ist fast ebenso schnell erklärt. Weder ich noch sonst wer hier in der Redaktion kann sich an den erinnern. Eine kurze Recherche auf meiner Festplatte brachte auch deine E-Mail wieder zum Vorschein – kein Wunder, dass sich an den Text niemand erinnern kann. Und drittens: Ja, das war echt der Herr Stoiber, kurz vor seinem Abheben, das natürlich rein technisch bedingt war.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



IM AUFWIND Der hermetisch abgeriegelte Helikopter des bayerischen Ministerpräsidenten beim Abflug unmittelbar vor dem Redaktionsgebäude.

PC-Games-Leser Marcel Bremerich aus Clausthal hatte zu Herrn Stoiber den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. August 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



CHRISTIAN TEICHMANN (rechts; mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake) von EA in der Stockholmer Ice Bar nach einem echt frostigen Interview.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Thermaltake, Be Quiet!, Revoltec und Western Digital zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Große Thermaltake-Auswahl

Vom bärenstarken Netzteil Toughpower 700W verlost Thermaltake gleich vier Exemplare. Neben einem 140-mm-Lüfter sind die modularen Kabel ein Glanzlicht des Toughpower. Wer ein Gehäuse sucht, findet mit dem Armor Jr. VC3000SWA oder dem Aguila VD1000BWS zwei schicke Modelle. Das Tide Water (6x) ist eine kompakte Wasserkühlung, speziell für Ati- oder Nvidia-Grafikarten.



Je 4x

Aguila VD1000BWS
Toughpower 700W
mit Cable Managment
Armor Jr. VC3000SWA



6x

Tide Water

Thermaltake

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Revoltec und Be Quiet!

Mit bis zu 550 Watt liefern die neuen Be-Quiet!-Netzteile viel Leistung bei wenig Lautstärke. Ein Highlight: Die Top-Version bietet vier unabhängige 12-Volt-Leitungen. Darüber hinaus gibt es sechs mal die FightMouse mit 2.000 dpi und das Precision Pro Mousepad zu gewinnen. Mit dem File Protector (6x) samt Backup-Funktionen bringen Sie Ihre Daten sicher zur Netzwerkparty.



Je 4x

Straight Power Dual Rail, Quad Rail
BQT E5-450/500/550W

Je 6x

GamePad Precision Pro
FightMouse Advanced
File Protector 3.5"









GESAMTWERT: 1.800 EURO

WD gewährt Einblicke

Eine Festplatte mit Fenster – das haben Modder und Spieler in dieser professionellen Form noch nicht gesehen! Mindestens genauso spektakulär ist das Innenleben: Mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und Zugriffszeiten von unter acht Millisekunden bietet die SATA-Festplatte überirdische Performance. Weitere Infos finden Sie unter www.wdraptorx.com.

Je 6x

Raptor X 150GB





Western Digital

GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie schnell dreht die „Festplatte mit Fenster" von Western Digital?

a) **2.200 U/Min.** b) **5.400 U/Min.** c) **7.200 U/Min.** d) **10.000 U/Min.**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 42 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 06. September 2006.

Vollversion: Imperium Galactica 2

Hardware-Voraussetzungen:
- 1.000 MHz oder besser
- 256 MByte RAM
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte

Vollversion: Transportgigant: Down Under (Add-on)



Hardware-Voraussetzungen:
- 1.000 MHz oder besser
- 256 MByte RAM
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte

Demo & Video: Die Siedler 2

Hardware-Voraussetzungen:
- 1.400 MHz oder besser
- 512 MByte RAM (1.024 MByte empfohlen)
- Windows XP
- 500 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c

VOLLVERSIONEN
Imperium Galactica 2
Transportgigant: Down Under (Add-on)

DEMOS
Die Römer
Die Siedler 2
Faces of War
Micro Machines V4
X-Men The official Game

Videos
Battlefield 2142
Civ City: Rome
Dark Messiah of Might & Magic
El Matador
Joint Task Force
Legend
Medievil 2: Total War
Prey
Splinter Cell 4: Double Agent

Maps und Mods
Battlefield 2
- GAUs BF2 MapPack v3
- GAUs BF2 Singleplayer Map-Pack v1

Doom 3
- In Hell

Far Cry
- Air Field
- Devils Coast 2.0 [SP]

Half-Life 2
- Dystopia
- HL2 CTF
- Minvera Metastasis
- Mistake of Pythagoras
- Ravenholm

Max Payne 2
- 7th serpent

Quake 4 (dt)
- Cold Steel

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Modsammlung

TREIBER
Win9x_ME
Ati Catalyst v.6.2
Nvidia Forceware 81.98
WinXP_2000
Ati Catalyst CCC v.6.6
Nvidia Forceware v.91.31

TOOLS
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Suche
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes
Call of Duty 2 v1.3 (int)
Rise & Fall: Civilizations at War v1.10 (d)
Rush for Berlin v1.1 (int)
Spellforce 2: Shadow Wars v1.02 (int)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20e (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20e (d)

VIDEO

MEDIEVAL 2 PC Games exklusiv bei den Entwicklern in England.

VIDEO

BATTLEFIELD 2142 Spielszenen und Interviews zum neuen Shooter.

VIDEO

PREY Über zehn Minuten langes Video zum Einzel- und Mehrspielermodus.

PC Games *Wissen, was gespielt wird*

PC Games 09/06

Vollversionen: Imperium Galactica 2
Transportgigant: Down Under (Add-on)



09/06 | € 4,99 | AUGUST

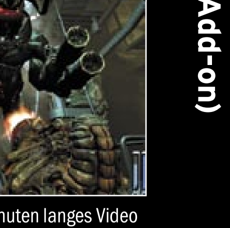
PC Games *Wissen, was gespielt wird*

DVD

VOLLVERSION

Imperium Galactica 2 Umfangreiches Weltraum-Strategiespiel!

Transportgigant: Down Under Das offizielle Add-on: Viele neue Missionen!



16

RIESENDEMO

Die Siedler 2 Die nächste Generation

Testen Sie jetzt das Remake des Aufbau-Klassikers!

DIE BESTEN OBLIVION-MODS:
- Mehr Übersicht in Menü + Inventar
- Verständliche Bildschirmtexte
- Mehr Waffen, neue Schauplätze!

Exklusive Shots

8 Seiten + Video

MEDIEVAL 2

Rome-Nachfolger zum ersten Mal gespielt: Festungen, Priester, Diplomatie, Spezialeinheiten genau erklärt!

PREY 12 SEITEN ÜBER DEN SHOOTER DES MANITU

Test Tipps Video

Vor Ort bei DICE: Was der brandneue Titan-Modus wirklich bringt!

BATTLEFIELD 2142

6 Seiten + Video

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

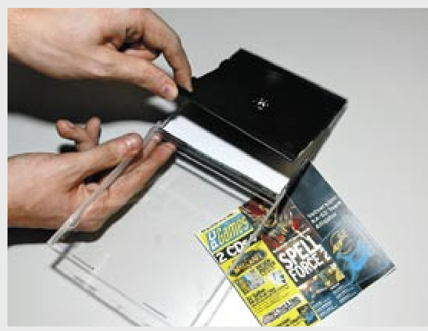
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



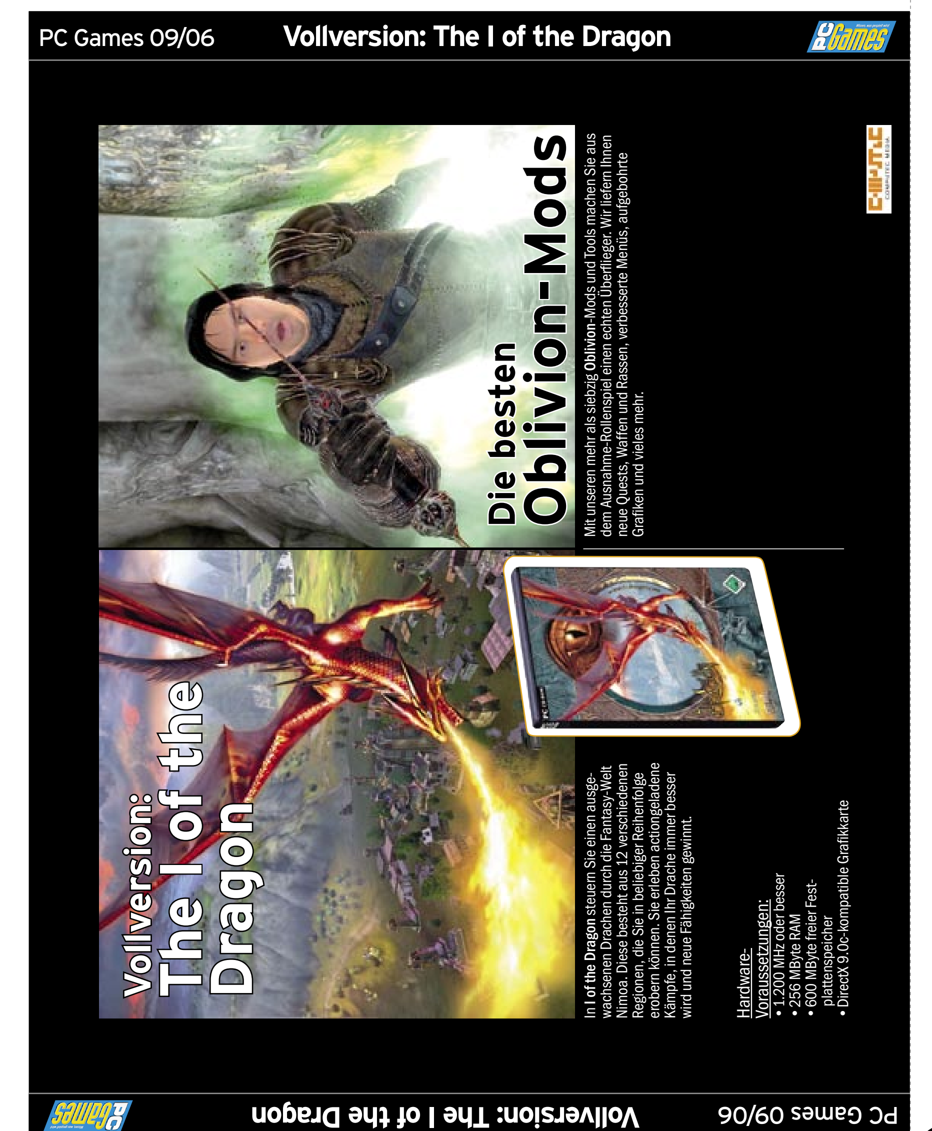
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCHCOUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: **08/06**

- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

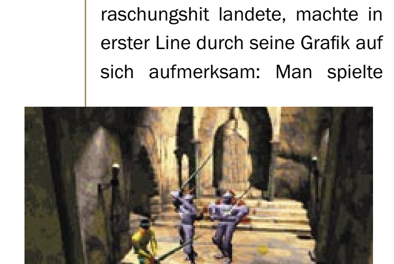
Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

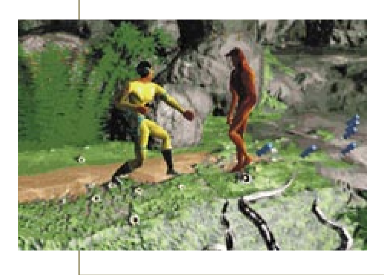
September 1996

Test des Monats: Little Big Adventure

Gern würden wir Revue passieren lassen, wie id Software vor zehn Jahren die Spielewelt durchrüttelte. Aber das könnte als Werbung für jenes indizierte Spiel ausgelegt werden, um das es hier geht. Also weichen wir notgedrungen auf die Nummer 2 aus, die immerhin auf vier Seiten getestet wurde und den Titel **Time Commando** trägt. Das Action-Spiel des französischen Studios Adeline, das vorher mit **Little Big Adventure** einen ungewöhnlichen Überraschungshit landete, machte in erster Line durch seine Grafik auf sich aufmerksam: Man spielte



einen Weltenretter, der sich durch einen vorberechneten Film bewegte, in dem sich Polygonmonster tummelten. Ließ man von den Cursortasten ab, so pausierte dieser Film. Die Wege waren damit streng vorgegeben, was sich negativ auf die Handlungsfreiheit auswirkte. Dafür drückten die Entwickler bei der Optik richtig auf die Tube: **Time Commando** sah schlicht fantastisch aus.



Kurioses am Rande

„Findet der Charakter in einem Gemetzel sein Lebensende, wird er mit geplündertem Inventar und wenigen Eigenschaftspunkten wiederbelebt.“ Diesen Satz finden Sie in der PC Games 9/96 in einem Vorschaubericht zu **Ultima Online**. Heute wäre das undenkbar, denn Online-Rollenspiele sind nach Origins Pionierarbeit zahm geworden: Mehr als Erfahrungspunkte muss der Spieler selten lassen, wenn seine Figur das Zeitliche segnet. Auch PvP-Kämpfe sind inzwischen stark reguliert; **Ultima Online** basierte in seiner Anfangszeit auf dem gnadenlosen „ffa“-Prinzip (free for all), was gleichbedeutend war mit: Jeder kann jedem auf die Mütze geben, am Ende weinen alle.



Was wurde eigentlich aus Warren Spector?

„Schon mal was vom verflixten siebten Jahr gehört?“, will Warren Spector von unserem damaligen US-Korrespondenten Markus Krichel wissen, als dieser ihn im August 1996 fragte, warum er Origin zu verlassen gedenkt. Spector, der bei Origin an Titeln wie **Wing Commander** und **Ultima 6** als Produzent gewirkt hatte, fühlte sich nicht mehr wohl in einer Firma, die von 30 auf 300 Mitarbeiter angewachsen war. Vor allem aber ging ihm, dem immer schon die Innovation, das Geschichtenerzählen in Spielen eine Wichtigkeit war, der neu eingeschlagene Kurs von Origin gegen den Strich: Die Fließbandveröffentlichung von Nachfolgern zu bekannten Serien, risikolos, auf Autopilot entwickelt, streng dem Massengeschmack folgend. Bei Looking Glass, denen er sich nach seinem Weggang von Origin anschloss, wollte er frei von marktwirtschaftlichen Bestimmungen seinen Weg gehen. Es war eine kurze Vorstellung. Zwar erschien mit **Der Meisterdieb** ein verblüffend spannendes Spiel ums Herumschleichen in der Dunkelheit, doch Warren Spectors Einfluss auf den Titel war entgegen landläufiger Meinung bloß minimal. Denn er war bereits mit einer anderen Sache beschäftigt, der Eröffnung eines weiteren Looking-Glass-Studios in Austin nämlich. Ein Fiasko: Das Geschäft brach zusammen, Warren Spector war arbeitslos. Da betrat Publisher Eidos die Bühne, um ihn mit der Gründung eines weiteren Studios zu betrauen. Heraus kam Ion Storm, wieder angesiedelt in Austin, Texas. Dort explodierte seine Kreativität, es gelang ihm im Jahr 2000 eines der größten Computerspiele: **Deus Ex**. Von **System Shock** inspiriert, entfaltete der Titel fantastische Qualitäten, indem er Rollenspiel, Action und Adventure eine Einheit werden ließ. **Deus Ex** zeichnete sich durch bislang ungewohnte Handlungsfreiheit aus; es war sogar möglich, das Spiel durchzuspielen, ohne einen tödlichen Schuss abzugeben. Damit ging Warren Spectors Vorhaben auf, „konstruktive und kreative Alternativen zur Problemlösung zu bieten“. **Deus Ex 2**, das im Dezember 2003 erschien, war nur ein Schatten seines Vorgängers. Ein Jahr darauf verließ Warren Spector Ion Storm, nachdem sich abzeichnete, dass Eidos eine Schließung des Entwicklers im Sinn hatte. Diese folgte auch tatsächlich in 2005. Seitdem übernimmt Spector die Federführung bei den Junction Point Studios, offenbar benannt nach einem Online-Projekt, das seinerzeit bei Looking Glass in Entwicklung war, aber nie fertig wurde. Was genau er macht, darüber darf er nichts sagen. Unter anderem seien Projekte für Valve darunter, wie er in einem Interview preisgibt.



Hardwaretrends

Die Ära der 486er schien sich im August und September endgültig aufs Ende hinzubewegen. Die berühmte Konfiguration „486 DX2/66“ war immer häufiger als „Minimum“-Angabe auf Packungsrückseiten zu finden. Auf der sicheren Seite stand, wer einen Pentium 90 besaß. Die Designer bei id Software gingen mit ihren Ego-Shootern sogar soweit, dass sie 486er von vornherein ausschlossen: „Dieses Spiel ist für Pentium only“, warnten sie.

Die Top-5-Tests

1. - | id Software
Dieser Titel ging als Erdbeben durch die Landschaft der Spiele.

2. TIME COMMANDO | Adeline
Spielerisch war dieses Actionspiel okay. Aber die Grafik! Zum Staunen.

3. SONIC PC | Sega
Des Igels erster Auftritt auf dem PC war erfolgreich: 81 Spielspaßpunkte.

4. BOONG?! | Bletchley
Fußball-Managermal anders: **Boong?!** nahm den Sport auf die Schippe.

5. HIND | Digital Integration
Eine Helikopter-Simulation. Tester Harald Wagner war am Abheben.

Westwood

Die Geschichte von Westwood ist die Geschichte eines amerikanischen Traums: 1985 wurde die Firma in einer zum Büro umfunktionierten Garage gegründet, zehn Jahre später hatte das Unternehmen seinen Sitz in die Nähe des Las Vegas Strip gebracht, wo etwa 100 Angestellte ihrer Arbeit nachgingen. Als 1995 **Command & Conquer** erschien, war Westwood auf dem Höhepunkt angelangt. PC Games nahm das zum Anlass, dem Studio einen Besuch abzustatten und über **Lands of Lore 2** und **Alarmstufe Rot** zu berichten. Heute existiert Westwood nicht mehr; die meisten ehemaligen Entwickler sind bei EA LA und Petroglyph beschäftigt.

Im nächsten Heft

TEST



Paraworld



In der Kampagne atmosphärisch wie **Spellforce 2**, im Multiplayer-Modus ausgewogen wie **Warcraft 3**: Reichen Steuerungsinnovationen und Prachtgrafik für den Einzug in die Referenzliste?

TEST

Wir prüfen, ob das **Siedler 2**-Remake in der Disziplin „Gewusel pro Pixel" neue Maßstäbe setzt. Außerdem: **Joint Task Force**, **GTR 2**.



VOLLVERSION „GOTHIC 2"

PC Games wird 14 Jahre jung – und das feiern wir gebührend mit der Vollversion des Jahres: Freuen Sie sich auf eines der besten Rollenspiele aller Zeiten!

VORSCHAU

Nur noch wenige Wochen bis **Gothic 3** und **Two Worlds**: Wir berichten über die letzten Vorbereitungen vor dem Start.



TIPPS & TRICKS

Komplettlösungen, detaillierte Karten und Multiplayer-Tipps: Der Praxis-Teil steht im Zeichen von **Siedler 2** und **Paraworld**.



Die PC Games 10/06 erscheint am 30. August!
Vorab-Infos ab 26. August auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- 18 Seiten CPU-Test: Intel gegen AMD
- Das optimale XP: Desktop-Modding
- Werbetricks: So entlarven Sie Marketinglügen
- Auf DVD: TweakRAM (RAM-Tuner), Ashampoo Burning Studio 5, **Anno 1701**-Videoreport
- Auch als Extended-Version mit 32 Seiten extra

PLAYZONE Das unabhängige PlayStation-2-Magazin

- Titelthemen: 14-seitige **Metal Gear Solid**-Reportage + **Call of Duty 3**
- Tests: **Formel 1 2006**, **Syphon Filter: Dark Mirror**
- Vorschauberichte: **Metal Gear Solid 4**, **Call of Duty 3**, **Need for Speed Carbon**
- Auf DVD: Große PLAYZONE-Show inklusive **Grand Theft Auto Liberty City Stories**

SFT Spiele - Filme - Technik

- Titelthema: Schnell und sexy wie noch nie – neue Power-Notebooks
- Musikripper: Legale Software für Mitschnitte aus Internet-Radios
- 2 Spielfilme auf DVD: Cop-Thriller **NARC** mit Ray Liotta + Science-Fiction-Film **EPOCH**.

Extra: Aufbauspiel **Hotel Gigant**!





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Leitender Redakteur Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Marketing Ruth Schöllhammer (Ltg.), Jeanette Haag
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-345 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
AWA ACTA Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FIT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

die schlachten



sind nur



der anfang.



(Ingame-Screenshots)

Finals

GC GAMES CONVENTION

WILKINSON SWORD CUP

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Games Convention • 24. - 27. August 2006
Messe Leipzig

Endlich ist es soweit! Die besten Fahrer des Wilkinson Cups treten beim großen Finale auf der Games Convention gegeneinander an.
Du stehst auf heiße Reifen? Schöne Mädels und Spannung pur? Dann komm zum ESL-Stand in Halle 3 und erlebe das spektakuläre Event live!

Du willst auch beim Finale mitfahren?
Dann sicher Dir jetzt Deine Wildcard:

www.wilkinson-cup.de

supported by:










COMPANY of HEROES
"NOCH NIE HATTEN SO VIELE SO WENIGEN SO VIEL ZU VERDANKEN."
- WINSTON CHURCHILL -
DIE ECHTZEITSTRATEGIE-REFERENZ
AB HERBST 2006 IM HANDEL!
ign.com BEST OF E3 2006 WINNER
GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2005 WINNER
GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2006 NOMINEE
BEST OF SHOW GAMESPOT E3 2005 EDITORS' CHOICE
PC Games TAKTIK HOFFNUNG Company of Heroes 03/2006
PC DVD ROM
Play to win with intel Core 2 Extreme inside
The way it's meant to be played NVIDIA
relic ENTERTAINMENT
THQ
WWW.THQ.DE